Año VIII - Nº 84 - 795 Ptas.



Regalamos 50 juegos y películas de BATMAN & ROBIN y 15 de EL QUINTO ELEMENTO

Novedades increíbles
TEKKEN 3
MISSION: IMPOSSIBLE
BANJO-KAZOOIE
MORTAL KOMBAT 4
TOMBI

Alucina con lo que viene...
F-1 WORLD GRAND PRIX
CRASH BANDICOOT 3
SPYRO THE DRAGON
APOCALYPSE
MEDIEVIL

Póster gigante de Lara Croft
¡¡CON FOTOS EXPLOSIVAS!!



El regreso más esperado

TOMB RAIDER 3

Regalamos
UN MICROCOCHE CADA MES



¡¡Condúcelos sin carné!!



HOBBY PRESS

Director Editorial: Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Javier Domínguez, Alberto Lloret.
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección), David Lillo
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Director General: Karsten Otto
Subdirectores Generales: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Publicidad: Mónica Marín
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado

Redacción y Publicidad:
C/ Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
Suscripciones: Tlf: 91 654 84 19 / 91 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: 91 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa del **Grupo Axel Springer**

AS GRUPO AXEL SPRINGER

Sumario

Número 84 - Septiembre 1998



Editorial

La prodigiosa Lara Croft.

Lara Croft es un caso excepcional en la historia de los videojuegos. Nunca antes un personaje había conseguido convertirse en un fenómeno de tal envergadura dentro y fuera del mundillo del software.

Mario, los luchadores de Street Fighter y los de Mortal Kombat también sobrepasaron en su día los límites de las consolas y pudieron ver cómo personas de carne y hueso les encarnaban en la gran pantalla, protagonizando películas de mayor o menor éxito. Pero Lara Croft ha conseguido algo que ningún protagonista de ningún videojuego había logrado hasta la fecha: hacernos confundir realidad y ficción.

Lara Croft aún no ha visto su figura en el cine -aunque pronto lo hará-, pero ya ha conseguido trasmitirnos a todos la sensación de que es una persona real, de que existe, de que sus aventuras han ocurrido de verdad. Sus encantos personales han enamorado ya a miles de personas y muchos imaginan en secreto una cita con Lara a los piés de la Gran Muralla China, un encuentro furtivo en los canales de Venecia o incluso sueñan con verla acabar la escena con la que nos despedía en Tomb Raider 2... ¿quién puede olvidar la imagen de Lara a punto de entrar en la ducha...?

Los programadores de Core deben estar orgullosos de su trabajo. Porque no sólo han realizado un videojuego de gran calidad, han creado un personaje de ficción que trasmite emociones, que genera sentimientos. Y eso es algo verdaderamente difícil de lograr.

La película que se está rodando de Tomb Raider no se estrenará hasta finales del próximo año. Cuando esto ocurra, Lara se convertirá, sin duda, en uno de los mayores mitos de la década. Prodigiosa.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

Un llavero - revival

Bizak acaba de sacar al mercado unas hand-held llamadas Mini Classics de tamaño reducidísimo y con forma de GameBoy que hacen, además, la función de llavero molón. Los jueguecitos que podéis encontrar en sus circuitos son cosas como «Super Mario Bross», «Donkey Kong» y otros juegos de Nintendo de antiquísimo diseño y altísima capacidad de diversión.

No es una Game Boy -no os confundáis-, pero mola.

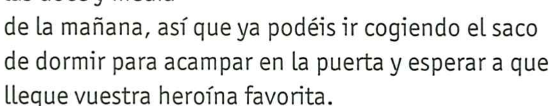


¡¡Lara Croft vendrá a Madrid!!

Incondicionales de Larita, atentos, porque el día 19 de septiembre Lara Croft en persona estará en El Corte Inglés del Paseo de la Castellana de Madrid firmando autógrafos.

La llegada a este centro comercial está prevista hacia las doce y media de la mañana, así que ya podéis ir cogiendo el saco de dormir para acampar en la puerta y esperar a que llegue vuestra heroína favorita.

Manolo, se te va a acabar el chollo y ya no vas a ser el único que tenga una foto de esta guisa con Lara Croft. Así que no pongas esa cara de chulito...

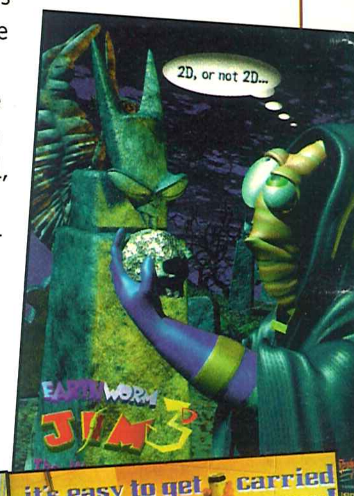


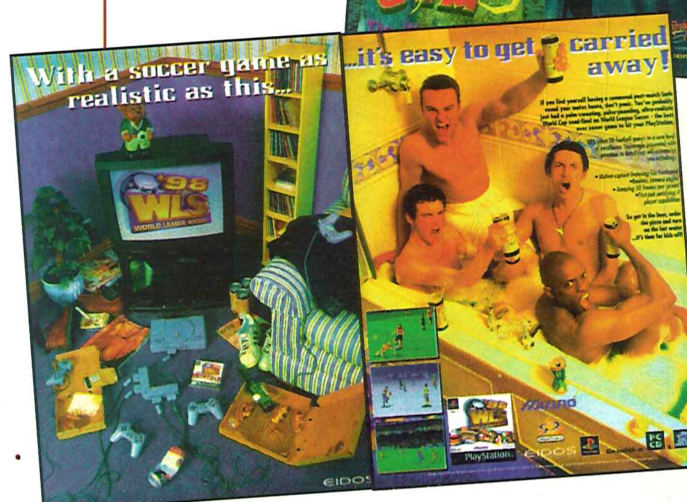
La Publicidad más ingeniosa

La imaginación que algunos publicistas ingleses llegan a poner en sus trabajos, nos hace pensar en personas de mirada perdida y cerebro centrífugo. El esfuerzo de estos genios, que a nuestro parecer deberían firmar sus trabajos con más orgullo que Picasso, ha dado como fruto un espléndido guiño a Shakespeare, en el caso de «Earthworm Jim 3D», aprovechando la similitud fonética de las expresiones "to be" y "two d".

La otra imagen nos hace comprender de un vistazo el realismo que puede llegar a alcanzar un simulador de fútbol, que incluso puede llevarnos a celebrar nuestra victoria como si de un partido de verdad se tratase.

Sublime, señores.





Los + vendidos (Gran Bretaña)

1	*Banjo-Kazooie* (N64)
2	*Colin McRae Rally* (PSX)
3	*Premier Manager 98* (PSX, PC)
4	*Gran Turismo* (PSX)
5	*World Cup 98* (PSX, PC, N64, GB)
6	*Point Blank* (PSX)
7	*Tomb Raider* (Platinum, PC, Sat)
8	*Spice World* (PSX)
9	*X-Files: The Game* (PC)
10	*Commandos* (PC)

MOLA

• **El reportaje sobre Dreamcast: esta consola va a ser lo mejor que he visto en mi vida después de Lara Croft.**
No exageres, tío, ¿mejor que Larita?

• **Los anuncios de la tele de consolas y videojuegos.**
Nunca se habían emitido tantos, la verdad.

• **Las chicas de Eidos y, por supuesto, Lara. ¿Tenéis su teléfono?**
Creo que Manuel sí, pero no sé si estaría por la labor de dártelo...

• **Que la gente de Nintendo todavía saque periféricos alucinantes y juegos para Game Boy.**
¡Y la Game Boy en color, que es la bomba! La verdad es que Nintendo está cuidando a tope a su portátil.

• **Las 180 páginas del número 82... A ver si se repite.**
Déjanos respirar hasta que se acerquen las navidades...

• **La Nueva Era de los 128 bits comenzada con la nueva máquina de Sega.**
Nos gusta el nombre. Tomamos nota.

• **La calidad gráfica que presentan «Tomb Raider III» y «Final Fantasy VIII».**
Y eso que sólo has visto unas pantallitas...

• **Los juegos de la Feria del E3.**
Una auténtica pasada.

• **Los mensajes que te deja Coca Cola en el Beeper referentes al mundo de los videojuegos.**
Mola en beeper. Lástima que no se pueda jugar con él...

• **Algunos de los anuncios de la revista. No me miréis así: "Si no puedes vencerlos, únete a ellos".**
¿Vencerlos? ¿por qué habría que hacerlo? Escucha este otra frase: "La información os hará libres". Y la publicidad informa.

• **Los genios de la diversión como Miyamoto.**
No sé lo que sería nuestra vidas sin talentos como el suyo.

• **La cantidad de torneos de videojuegos que se están haciendo, es una pasada.**
Pues, si pasas unas páginas, verás el que ha organizado Sony con su genial «Tekken 3»...

• **El concurso "Moja y gana" del mes pasado. Aunque sólo me tocó un descuento.**
Como diría aquel, peor habría sido una pedrada en un ojo.

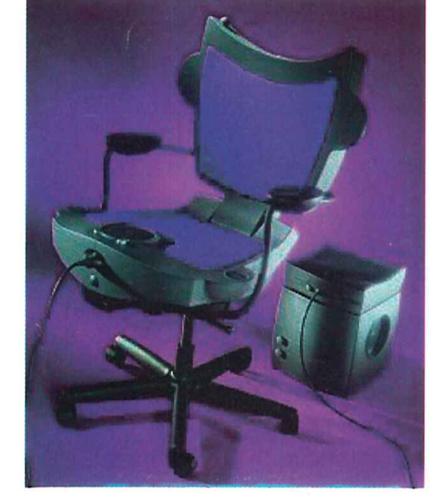
• **El «Banjo-Kazooie» es una verdadera pasada.**
Como habrás podido leer en estas páginas, en Gran Bretaña ya se ha puesto en el número 1 en las listas de ventas.

• **Que con la guía de compras ya no dude a la hora de elegir un juego.**
Nos alegramos de que te haya servido de utilidad. Pa' eso la hicimos.

• **Las chicas de «Dead or Alive», sólo por ellas merece la pena comprarse el juego.**
¿Por qué lo dices? ¿por sus espectaculares... golpes especiales?

• **Que tras quince números poniendo portadas de PlayStation hayáis puesto al todopoderoso «Turok 2» de Nintendo 64.**
Si es que no se os escapa ni un detalle, colegas.

Una silla con marcha



Esta peculiar silla que veis en la foto se llama Intensor y puede conectarse a la salida de audio de cualquier aparato (preferiblemente una consola, mejor que un microondas).

La gracia consiste en que la sillita amplifica el sonido nada menos que a 108 dB y, además, el asiento vibra según las ondas que perciba.

Imagínate que te pones en tu consola un "matamarcianos" o cualquier otro juego de acción y conectas el Intensor... la experiencia puede ser única, escuchando la música a toda caña y vibrando con cada explosión o cada golpe... Una pasada.

De momento esta silla no se vende en España y no sabemos si alguien llegará a distribuirla, pero no nos digáis que la idea no mola...

"Mucha gente nos ha preguntado porqué no hemos lanzado nuestro «ISS '98» coincidiendo con el Mundial de fútbol. La respuesta es que, a diferencia de otra compañías, preferimos emplear más tiempo para crear un gran juego que no decepcione a los millones de seguidores de la serie «ISS», antes que utilizarlos como parte del fenómeno mundialista".

Kuino Eno, Jefe de producto de la división europea de Konami. Declaración a CTW

"Nuestro objetivo es concentrarnos en PlayStation y eso es lo que seguiremos haciendo. Prefiero que un equipo dedique tres meses a desarrollar un nuevo proyecto para PlayStation, que dedique tres meses a versionar uno antiguo para PC".

Juan Montes, Vicepresidente de Sony Computer Entertainment Europa, en respuesta a la pregunta de si Sony tiene intención de editar títulos para PC.

NI FU NI FA

• **«Mr Domino», es original, pero un poco rarito.**
Posiblemente no será el juego más vendido del año, pero hemos visto cosas peores.

• **Que algunos se empiecen a preocupar por la Dreamcast. Queda mucho...**
Eso digo yo, calma.

• **La dificultad y el control de «Men in Black».**
Una pena, pero la verdad es que les quedó un poco regular.

• **Que Hobby Consolas esté prácticamente dedicada a PlayStation.**
No es culpa nuestra si salen pocas cosas para Nintendo 64 y casi ninguna para Saturn.

• **Las dudas que hay acerca del 64DD.**
Dudo, luego no sé si existe...

• **Que las Spice Girls se hayan separado, ahora el juego ha perdido mucho...**
A mí personalmente, lo de las Spice Girl, tanto sus canciones como su juego... "Ni fu, ni fa".

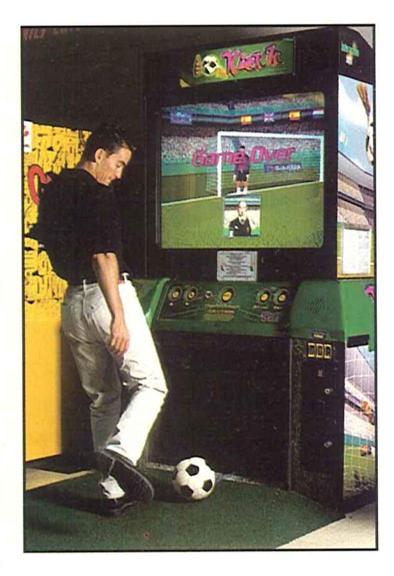
• **Que mi padre se enfade porque he vendido mi ("su") «Goldeneye».**
Vamos, que pasas de tu padre completamente.

• **Que los que tienen una PlayStation se metan con los juegos supuestamente malos de N64, teniendo ellos unas joyitas...**
De todo hay en la viña de las consolas.



EL SENSOR

¡Chuta Ramón!



Se acabó el poner a caer de un burro a Suker, Anderson o Vieri por fallar un gol cantado y decir aquello de "si esa la meto hasta yo".

Pues bien, listillos, esta es la oportunidad que estábais esperando. Llegó la hora de convertirse en un delantero con cláusula millonaria o tragaros todas vuestras críticas. Para ello no tenéis más que acercaros a los salones New Park de Madrid y Barcelona e intentar marcar goles como soles en esta divertida máquina. Por primera vez tenemos un balón de verdad, al que podemos golpear con todas nuestras fuerzas aunque, cuidado, porque el portero no es nada fácil de batir. Además se cachondeará de vosotros si hacéis un tiro ridículo. Y es que la suerte del gol es más difícil de lo que parece.

Centro Mail ¡Es que no paran!



Que Centro Mail abra nuevas tiendas ya no es noticia. Sobre todo porque, con ésta, lo hemos repetido ya 62 veces...

Pero como siempre hay mucha gente a quien le viene muy bien tener una de estas tiendas especializadas cerca de casa, apuntad las siguientes direcciones:

Getafe (Madrid): C/ Madrid, 27
Jerez de la Frontera (Cádiz) C/ Marimanta, 10
Vigo (Pontevedra): C/ Elduayen, 8
Irún (Guipúzcoa): C/ Luis Mariano, 7

Pues nada, nada, a seguir creciendo, majetes.

NO MOLA

- **La poca vida que el queda a Saturn.**
  Ciertamente, no le queda mucha.
- **«Tomb Raider 3», que seguro que es como en 1 y como el 2. Que no a todo el mundo le gusta la Larita esa.**
  ¿Y de qué planeta dices que eres?
- **Que hayáis quitado "Contrapunto" y reducido "El Corcho".**
  Peor hubiera sido que hubiéramos quitado las Novedades y reducido las Previews ¿no?
- **Que no vayáis a regalar la serie Dragon Ball GT.**
  ¿Te apostarías algo?
- **El precio de la Game Boy Cámara: me quedo con las ganas...**
  Tampoco es tan cara. Total, 8000 pelillas...
- **Perder siempre en los concursos.**
  Bueno, en realidad no pierdes nada... simplemente no ganas.
- **El olvido y la marginación que todo el mundo está sumiendo a Saturn.**
  Quién iba a adivinar hace unos años que esto iba a acabar así...
- **Que la mayoría de los juegos para Nintendo 64 sean cortos y caros.**
  Bueno, algunos sí son cortos, pero otros son inacabables... ¿cuántas estrellas has cogido en «Mario 64»? ¿Y has visto el final de «Turok»?
- **Que tengáis que hacer tantos "sacrificios" como ir a la Final de la Copa de Europa, abrazar a Lara Croft...**
  ¡Y encima nos pagan!
- **Que la mayoría de los concursos que hacéis son de PlayStation, podríais hacer más para N64.**
  Díselo a quienes sacan juegos para N64.
- **Que no hagáis un programa de TV.**
  Insistís tanto en el tema, que vamos a tener que acabar haciéndolo.
- **Que un amigo se comprara «Grand Theft Auto» pese a vuestro aviso, y que no le haya gustado, pudiendo haberse comprado «Resident Evil II» al mismo precio.**
  ¡Ay!, si nos hubiera hecho caso...
- **Que teniendo Sony la licencia de la Liga de Campeones, no haga un juego con esta competición.**
  Sony es patrocinadora de la competición, igual que Ford, McDonald o Continental, pero no tiene la licencia para hacer un juego.
- **Cuando tienes «Gran Turismo» los demás juegos de coches te parecen malos.**
  Seguro que a Sony le encantará el eslogan que acabas de regalarles.
- **Que en este país casi nadie sepa de videojuegos, por lo que uno tiene que hablar con esta revista o consigo mismo.**
  ¿Y te cuentas muchas cosas?

HOBBY CONSOLAS
la revista de videojuegos más leída

La Oficina de Justificación de la Difusión (OJD) acaba de publicar los últimos datos de las ventas mensuales medias de Hobby Consolas. Aquí los tenéis:

Abril 97 - Marzo 98 86.866 ej.
Abril 96 - Marzo 97 77.486 ej.

lo que demuestra que en el último año hemos crecido más de un 12% (9.400 ejemplares más al mes).

Gracias a todos por confiar en nosotros y hacer de Hobby Consolas la revista de videojuegos más leída en España.

Datos: Oficina de Justificación de la Difusión, Boletín 99, Agosto 1998.

SUBEN

- **Lara,** Lara, Lara, Lara, Lara... (no, no estamos cantando, nos referimos a nuestra querida Lara Croft, que cada día nos tiene más locos).
- **Sony** que con el lanzamiento de «Tekken 3» coloca a otro de sus títulos como el mejor en su género, en este caso el de la lucha.
- **Activision** que nos tiene preparado un catálogo impresionante de cara a Navidad.
- **Las novedades para N64** que en los próximos mesese van a multiplicar en cantidad y calidad.

BAJAN

- **Los piratas,** a quienes se les está empezando a perseguir en serio. ¡Al abordajeeee!
- **Las Noticias de Carrascal,** por haber emitido un reportaje que ponía "a caldo" a los videojuegos y a quienes jugamos con ellos, sin haber contrastado la opinión.

Han colaborado :
Germán García (Alicante), Mauricio Ramírez (Granada), Manuel Fernández (león), José Luisa Bousa (Barcelona), Jesús Lama (Málaga), Hannibal Clemment (Cáceres), Pablo de Carlos (Madrid), Johan Solo (Málaga), Rubén Ginestós (Barcelona), Francesc Albó (Gerona), Luis (Cantabria), David Martínez Agudo (Granada), Iván Mories (Madrid), Ricardo Antequera (Málaga).



En octubre volverá el snowboard.

ENCERA TU N64 CON «1080 SNOWBOARDING»





Después de su enorme éxito en japón, Nintendo pondrá a la venta en España a finales de octubre este espectacular simulador de snowboard. Entre las virtudes de «1080 Snowboarding» destacarán su increíble sensación de velocidad y la fluidez con la que transcurren los descensos que marcarán, a buen seguro, un antes y un después en este género. Presentará numerosos modos de juego, que irán desde el más puro y vertiginoso descenso hasta el archiconocido Half Pipe, donde podremos demostrar nuestra habilidad con la tabla realizando numerosas figuras y acrobacias. Esta interesantísima oferta se completará con un buen puñado de pistas, cinco boarders y un sinfín de tablas con características propias.

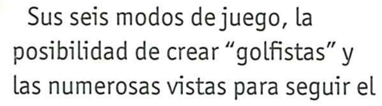
Nintendo presenta su nuevo campo de golf.

«WAIALAE COUNTRY CLUB» ABRIRÁ SUS PUERTAS EN OCTUBRE





Nintendo tendrá listo, para el mes de octubre, el primer juego de golf para sus 64 bits. Programado por T&E Soft (desarrolladores de numerosos títulos de golf para SNES), nos permitirá disputar el conocido Open de golf de Hawai, celebrado en la preciosa isla de Ohau. Como podréis imaginar, y admirar por las imágenes, este incomparable marco ha sido trasladado fielmente al cartucho, que presentará un apartado gráfico acorde a las posibilidades de la consola.



Sus seis modos de juego, la posibilidad de crear "golfistas" y las numerosas vistas para seguir el desarrollo de los dieciocho hoyos harán las delicias de todos los "Severianos Ballesteros" de la casa.

Un título para monstruos de la estrategia.

«THE UNHOLY WAR»: COMBATES HEXAGONALES





Lucha, sí, pero con estrategia de por medio. Crystal Dinamics está trabajando en un original título de estrategia que mantendrá las directrices del género, pero incluirá en los inevitables enfrentamientos combates tipo versus. Cada uno de los caracteres tendrá diferentes habilidades y magias de las que podrán hacer uso tanto en el escenario general como en los recintos cerrados donde tomaremos totalmente el control del luchador que ataque o defienda el territorio disputado. Además incluirá un modo combate con un sistema similar a los juegos de lucha tradicionales, que dejará a un lado la estrategia de tablero. Probablemente en Octubre ya lo estemos jugando.

ADESE y FAP se unen contra la piratería.

SE CUADRIPLICAN LOS RESULTADOS EN LA LUCHA CONTRA EL SOFTWARE ILEGAL

¿JUEGOS PIRATAS? NO, GRACIAS

La ADESE (Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento) se fundó a principios del 98 con el objetivo de desarrollar la industria del videojuego en nuestro país.

Uno de sus objetivos prioritarios es combatir el fraude contra la propiedad intelectual, ya que, pese a que la piratería informática está tipificada como delito en el código penal, aún hay mucha gente que ofrece copias ilegales de software, lo que supone un grave perjuicio para esta industria.

Para combatir estas prácticas ilegales, ADESE ha empezado a trabajar conjuntamente con la Federación Anti-piratería (FAP) y como resultado de esta colaboración en unos meses se ha cuadriplicado el número de intervenciones realizadas con respecto a todo el año anterior, lo que ha motivado 30 detenciones y la incautación de diverso material, como grabadores, chips multi-sistema y miles de copias ilegales de juegos.

El plan de acción adoptado por ADESE-FAP contempla todas las actividades delictivas, incluyendo las que se realizan en comercios, mercadillos o Internet.

Como veis, la lucha contra la piratería va muy en serio y, a partir de ahora, los delincuentes deberán pensárselo dos veces antes de comercializar sus copias ilegales.

Nuevas amenazas se ciernen sobre PlayStation.

«FUTURE COP» PONDRÁ ORDEN

Una vez más, y por extraño que parezca, el futuro está en peligro. Las nuevas hordas criminales se han apoderado de un buen puñado de barrios imponiendo su propia ley por medio de la fuerza. Estos "ghettos" han sufrido numerosos altercados, secuestros y todo tipo de actividades delictivas gracias al potente material militar que poseen los maleantes. La policía, en el ejercicio de su deber, crea un nuevo ingenio mecánico, con apariencia de coche patrulla, dotado con la capacidad de transformarse en un potente robot "Mecha" preparado para liquidar un regimiento en un abrir y cerrar de ojos.

Nuestro deber será eliminar todos estos centros de poder criminal montados en nuestro destructivo armatoste y, de paso, liberar a los posibles rehénes. Contaremos con un vasto arsenal -lanzallamas, misiles, minas ...- para plantar cara a los enemigos , pudiendo portar hasta tres armas diferentes cuando lleguemos a la escena del crimen.

Otros elementos, nada desdeñables, serán sus dos modos de juego a pantalla partida -deathmatch y cooperativo-, un buen puñado de misiones, descomunales enemigos finales e impresionantes efectos de luz. Tan sólo hemos probado una versión Alpha muy prematura, pero ya se puede vislumbrar que «Future Cop» llegará plagado de acción y muy buenas intenciones. Eso sí, tendremos que esperar hasta octubre para echarle el guante al nuevo y prometedor título de Electronic Arts.





El juego tendrá dos modos de juego pensados para dos competidores simultáneos a pantalla partida, lo que sin duda es un aliciente a sumar al resto de sus virtudes.



¡Han llegado miles de mangas!

EL MES QUE VIENE HABRÁ GANADORES

Habéis conseguido volver a sorprendernos. Esta tercera edición del Concurso Nacional Mangas & Videogames ha vuelto a suponer un éxito sin precedentes.

La verdad es que han llegado tantos trabajos -más de 2000- y de tanta calidad, que desde hace unas semanas no hacemos otra cosa que leer y leer cómics.

Sinceramente os agradecemos a todos vuestra colaboración y os reconocemos el increíble derroche de trabajo, imaginación y dotes artísticas que habéis volcado en vuestros dibujos. Enhorabuena, de verdad.

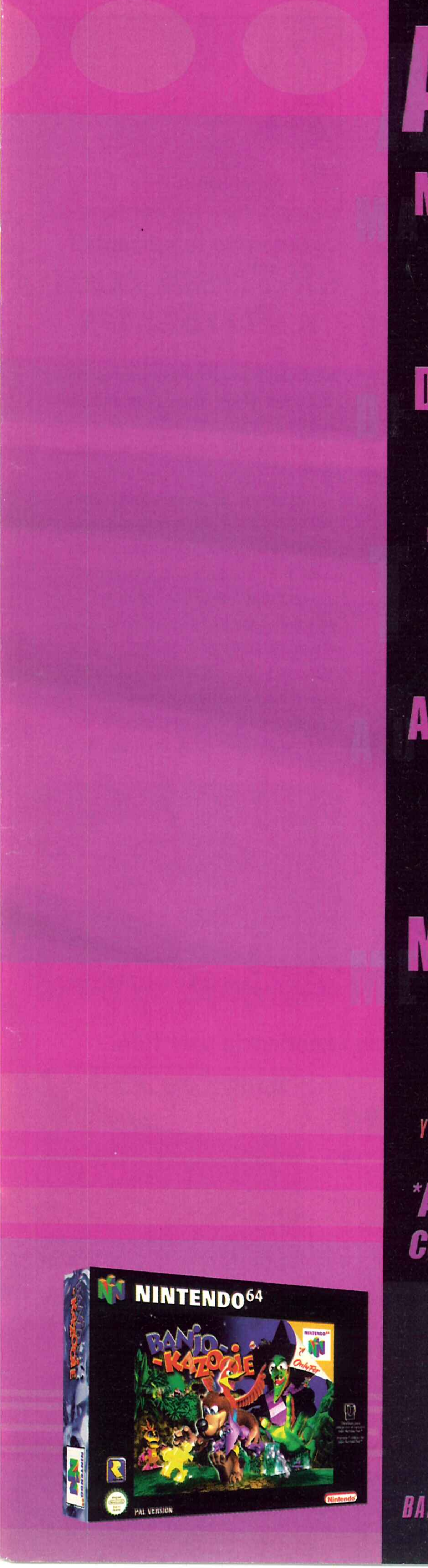
El mes próximo, os ofreceremos la lista de ganadores. Un poco de paciencia.








Compatible con
RUMBLE PAK



ADVERTENCIA

MANTENERSE POR LO MENOS
A UN METRO Y MEDIO

DE LA PANTALLA DEL TELEVISOR.

TE REPETIMOS,

AUNQUE LO PAREZCA,
ES COMPLETAMENTE IMPOSIBLE

METERSE DENTRO DEL JUEGO

Con Banjo & Kazooie hemos revolucionado el mundo del 3-D, creando el mejor juego de aventuras y plataformas hasta hoy visto en el mercado. Si te gustó Super Mario 64, seguramente alucinarás con Banjo & Kazooie. Y te lo advertimos, este juego es tan espectacular, que seguro te romperá la cabeza.

Además con la promoción código 64, consigue gratis la fabulosa guía Banjo & Kazooie.



BANJO & KAZOOIE. EXCLUSIVO PARA NINTENDO 64.



www.nintendo.es



Nueva incorporación al equipo Dreamcast *El grupo de programación Team17 se ha unido al grupo de desarrolladores que trabajan en software para la nueva consola de Sega, comprometiéndose a realizar al menos 3 títulos para Dreamcast. Team17 es más conocida en el mundo del PC aunque los usuarios de consola recordarán su divertidísimo «Worms».*

La Copa del Mundo vuelve al ataque *El próximo 6 de septiembre se celebrará en Granada un Torneo de videojuegos en el que habrá que jugar un mundial completo a los mando «Copa del Mundo 98» de PlayStation. El evento está organizado por la tienda granadina "Pasa P'adentro" quienes han planteado un original sistema de competición: sólo habrá 32 participantes, uno por cada selección. Habrá premios para todos los participantes y entre los asistentes se realizarán sorteos. En total se repartirán más de 100.000 pesetas en premios. Si queréis más información podéis llamar al teléfono 958128021.*

Nuevo programa videojuegos en la TV *A partir del próximo mes de septiembre, Canal Satélite Digital comenzará a emitir un nuevo programa de ocio electrónico dentro de su canal de nuevas tecnologías "Canal C:". El nuevo programa está dirigido a usuarios de videojuegos y multimedia, llevará por título "Antipop" y en él podremos encontrar secciones de periféricos, juegos, noticias, entrevistas... Se estrenará la primera semana de septiembre y se emitirá los domingos por la mañana.*

Dreamcast no va a estar en el ECTS *Sega ha anunciado que no va a estar presente con su Dreamcast en el ECTS del 98 aunque sí hará una presentación especial en el Hotel Hilton de Londres donde se mostrará el software de los desarrolladores europeos (Bizarre, Apaloosa, Adeline, Argonauts, Red Lemon). Eso sí, entre mayo y junio del 99 preteden hacer una presentación a gran escala con la participación de compañías, filiales, distribuidores y prensa internacional donde se mostrará el software de la consola y que se completará más adelante con su presencia masiva en el ECTS del 99. Por cierto, Sega ya ha buscado quien se encargue de la multimillonaria campaña publicitaria de Dreamcast, será Philip Ley, responsable de la campaña que que lanzó al mercado a Mega Drive. Parece que Sega quieren andar sobre seguro en todos los aspectos...*

Acclaim nos presentará sus tres nuevos títulos a partir de noviembre.

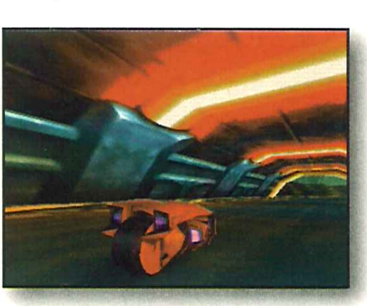
DEPORTE PARA N64

Serán tres cartuchos: «ExtremeG 2», «NBA Jam 99» y «NFL QBC 99». El primero será la secuela de uno de los juegos con más velocidad de todos los tiempos. Sus nuevos circuitos se verán mejorados en cuanto a trazado, el control permitirá resbalar (no se puede decir derrapar), contará con 16 nuevos vehículos y el entorno gráfico será sensiblemente mejorado. Con «NBA Jam 99» jugaremos con y contra todos los equipos de la NBA, teniendo como principal atractivo los suavísimos movimientos de los jugadores, y un diseño, de las canchas para quitarse el sombrero. Además, este «NBA Jam» abandona los partidos de dos contra dos para ofrecernos auténticas partidos cinco para cinco.

El último, «NFL QBC 99», nos adentrará en el fútbol americano, y, además de la definición en alta resolución que soportará (640x480), contará con 31 equipos oficiales con sus jugadores reales. Las fechas de estos lanzamientos andarán sobre Noviembre.



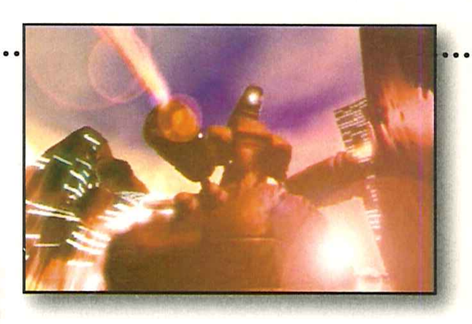
NBA Jam 99



Extreme G2



NFL QBC 99



¿Quién no lo recuerda?

«R-TYPES» LLEGA A PLAYSTATION

Dentro de muy poco, Virgin traerá a la pantalla de nuestros televisores toda la acción de «R-Type», reuniendo en un sólo compacto la primera y segunda parte de este matamarcianos que pudimos empezar a disfrutar hace ya unos añitos. Estas versiones serán idénticas a los originales, con scroll lateral y un buen puñado de sprites, así que id haciendo memoria para recordar qué armas serán más adecuadas para cada escenario, cómo se debía manejar la bolita (Force se llamaba) que nos acompaña, o cómo se eliminan a los fantásticos enemigos finales. La única novedad serán las impresionantes escenas cinemáticas.



«Chopper Attack»: se buscan pilotos sin experiencia para N64.

GTI TE PONDRÁ A LOS MANDOS DE UN HELICÓPTERO

Seta programó hace ya algún tiempo «Wild Choppers», cartucho que no salió de tierras japonesas debido a su problemático control (empleaba la cruceta digital y el joystick analógico al mismo tiempo) y reducida jugabilidad. Ahora GTI lo ha recuperado, y tras realizar los cambios pertinentes en estos apartados, lo va a distribuir en España por medio de New Software Center.

«Chopper Attack» es un simulador de combate de helicópteros, cuyo mayor encanto residirá en la posibilidad de controlar a nuestro antojo los intervalos de combate y los de vuelo. Ni que decir tiene que tendremos a nuestra disposición un extenso hangar repleto de artefactos voladores, algunos imitarán a ciertos modelos existentes, otros serán más fantásticos, un sinfín de escenarios donde demostrar nuestra pericia en el combate y múltiples armas con las que destrozar a nuestros rivales. Se espera que esté disponible en el mes de octubre.



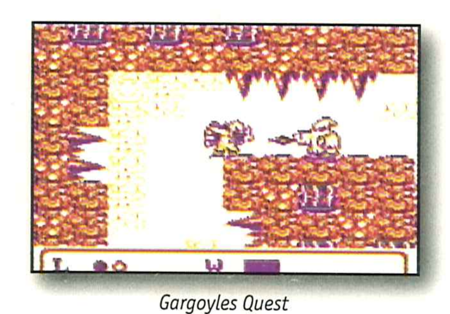


Las viejas glorias vuelven con fuerza.

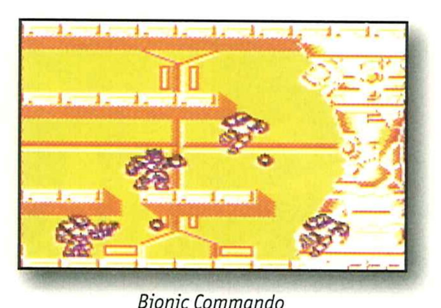
CAPCOM REEDITARÁ DOS CLÁSICOS DE GAME BOY

«Bionic Commando» y «Gargoyles Quest» volverán a estar en breve en las estanterías de las tiendas por cortesía de Capcom. Estas dos joyas lúdicas aparecieron a principios de los 90, algo que quizás los más pequeños no recuerden. La mecánica de ambos combina las plataformas con la acción, si bien «Gargoyles Quest» aporta además una serie de elementos típicos del Rol.

A pesar del tiempo que ha pasado estos dos juegazos conservan la frescura y el dinamismo que les caracterizó en su día, y se les puede considerar indispensables en cualquier juegoteca.



Gargoyles Quest



Bionic Commando

Los colores de moda serán portátiles.

GAME BOY COLOR YA TIENE FECHA OFICIAL

Nintendo España acaba de confirmar la fecha oficial en la que su nueva portátil estará a la venta. Exactamente será en el mes de noviembre, al increíble precio de 14.990 pesetas. Su puesta en escena estará arropada por el lanzamiento de 5 títulos que demostrarán las posibilidades de la nueva consola. Para ir abriendo boca os podemos adelantar que entre estos 5 juegos estarán las nuevas versiones de «Zelda» y «Wario Land 2» así como «New Tetris», «Conquer» y «Quest for Camelot», aunque puede haber cambios. Todos los cartuchos diseñados exclusivamente para esta nueva criatura mostrarán en pantalla 56 colores sobre una paleta de hasta 32000.

Por otra parte, la duda sobre la compatibilidad entre los juegos de ambas portátiles -Game Boy monocroma y color- también ha sido despejada por la propia Nintendo, que nos han asegurado la perfecta y completa compatibilidad entre ambos soportes. Nosotros ya lo hemos comprobado en la redacción, y nuestra sorpresa ha sido mayúscula al contemplar que la nitidez de la imagen supera con creces a la vista en Game Boy Pocket, pese a tener una pantalla ligeramente más pequeña. Su aspecto será prácticamente idéntico al visto en la versión Pocket, salvo que en la parte posterior de la carcasa se insertarán dos pilas AA -las de tamaño estándar-, lo que hará que se aprecie una pequeña "chepa" en la zona de las baterías.

Tranquilos, porque en los próximos meses Game Boy Color dará mucho que hablar y, nosotros, os lo contaremos todo.

Los aliens interrumpirán la paz navideña

ELECTRONIC ARTS LOS TRAERÁ POR PARTIDA DOBLE

Los ya míticos y peligrosos aliens van a asomarse por la consola de Sony, de cara a las Navidades, gracias a dos juegos de características muy distintas. En «Alien Resurrection» podremos revivir el argumento de la película que bajo el mismo nombre se estrenó el año pasado en los cines. Adoptará la mecánica de una aventura de acción tridimensional, con cientos de items y armas que recoger y, por supuesto, millares de aliens que exterminar. Por otro lado, «Alien vs Predator» recogerá la idea que, bajo el mismo nombre, pudimos contemplar hace ya unos años en Jaguar. Será un shoot´em´up puro y duro, adornado con el increíble atractivo de poder seleccionar a nuestro personaje entre tres razas bien distintas: humano, alien o predator, cada una de ellas con sus respectivas armas y técnicas de ataque, tal y como pudimos ver en las películas.



Alien vs Predator

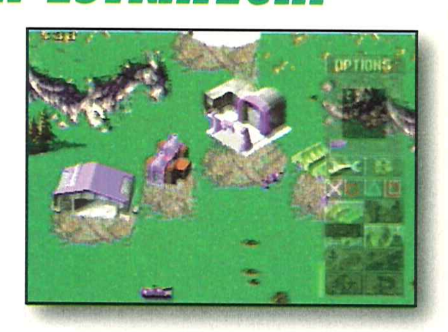


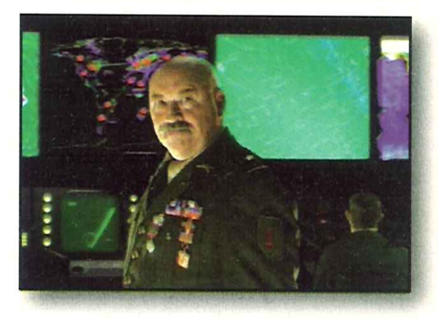
Alien Resurrection

Conquistar, reconquistar y, pronto, "requeteconquistar".

«RED ALERT RETALIATION»: VUELVE LA ESTRATEGIA

Los chicos de Westwood Studios vuelven a la carga, con una apasionante secuela de su genial wargame «Red Alert». La nueva entrega de esta saga para estrategas incluirá un nuevo sistema de menús, una inteligencia artificial más avanzada, nuevas unidades (como médicos y mecánicos en combate), y más variedad de construcciones. Se mantendrán los dos CD's, con el bando aliado y el soviético como posibles elecciones para poder participar dos jugadores simultáneos vía Link Cable. Virgin se hará cargo de la distribución en nuestro país de este nuevo «Red Alert Retaliation», que estará en las tiendas sobre el mes de octubre.





Virgin nos trae la secuela del juego de boxeo de JVC.

«Victory Boxing 2» entrará en el cuadrilátero en octubre

«Victory Boxing» fue en su día uno de los primeros simuladores de boxeo que pasó por PSX, demostrando a todo el mundo las increíbles posibilidades de esta disciplina en su versión doméstica. A la vista de sus buenos resultados, JVC está rematando su secuela que, a buen seguro, alegrará la vida de los seguidores de este rudo deporte. Una vez más empezaremos desde el último escalafón pugilístico, debiendo progresar, mediante sucesivas victorias, hasta coronarnos como campeones mundiales.



Aunque no contará con las estrellas más famosas del boxeo, su sistema de juego será muy realista, pero no por ello inaccesible para los profanos en la materia.

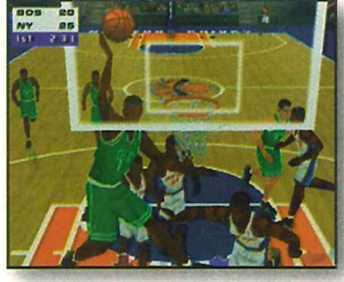




En octubre se abre la nueva temporada deportiva.

EA presenta sus secuelas habituales

De cara a la campaña navideña, EA nos va a traer las versiones del 99 de sus juegos deportivos más famosos y alguna que otra novedad. Para empezar, «Knockout Kings» nos trasladará al apasionante y brutal mundo del boxeo, acompañados por púgiles de la talla de Sugar Ray o De La Hoya. Los combates serán totalmente 3D y lo que es más importante, muy espectaculares gracias a las técnicas Motion Capture empleadas. La fecha prevista para su lanzamiento es octubre y, por el momento, sólo para PlayStation.



NBA Live 99 (N64)



Madden 99 (PSX)



Knockout Kings (PSX)



NHL 99 (N64)

Continuando con los clásicos, «NBA Live 99» verá la luz en octubre en PSX y un mes más tarde para N64. A la lógica mejora gráfica se unirán un sinfín de nuevas opciones y unos comentaristas que, por fin, hablarán nuestro idioma.

El nuevo «NHL 99» incorporará, entre otras novedades, selecciones internacionales y un renovado aspecto gráfico. La fecha prevista para la versión PlayStation es septiembre, y un mes después en Nintendo64. Por esas fechas nos llegará también un viejo conocido, «Madden 99», que nos mostrará una nueva cara del fútbol americano, gracias al novedoso sistema que permitirá dominar el juego sin conocer a fondo este duro deporte.

La Quinta Columna

Vacaciones

¡¡Por fin!! Después de "estresantes" días de trabajo, cierres interminables, continuas broncas de mi *amado* director y viajes insufribles, ha llegado la hora de tomarse un merecidísimo descanso.

Claro, porque seguro que la mayoría de vosotros pensaréis "¡Cómo vive este tío! Cuando no está jugando con los mejores títulos del momento, está pegándose un viaje de aúpa"

Ya. Eso es debido a que mi intachable profesionalidad me obliga a sonreir cada vez que aparezco en alguna de las fotografías que salen publicadas. Y si no, ya se encargan los maque- tadores de retocar mi cara en el ordenador...

No sabéis lo duro que es tener que ir hasta lugares tan lejanos como Japón o USA. Vale, allí tenemos el privilegio de disfrutar con sensacionales juegos en absoluta primicia, pero hasta que llega ese momento nos vemos obligados a acudir a suntuosas fiestas, almuerzos y cenas en todo tipo de restaurantes o a realizar visitas a lugares tan *poco* interesantes como los Estudios Universal o el barrio Akihabara de Tokyo. Y encima acompañados de gente tan antipática y poco atractiva como Alicia Sánz. Lo dicho, puro sufrimiento.

Y eso por no entrar en el tema de las fotos, porque por más que me opongo a tales frivolidades, mi jefe me exige inmortalizarme abrazado a todas las tías buenas que encuentre a mi paso. No os podéis imaginar el mal trago que pasé en la sesión fotográfica con Nell Mcandrew, la modelo de Lara Croft. Primero tuve que abrazarme varias veces a ella para la dichosa instantánea, y después a alguien se le ocurrió la genial idea de colocarme a su lado durante toda la comida, de manera que no pude dejar de hablar con ella ni un sólo momento. ¡Si casi ni comí! Vamos, un desastre.

Menos mal que siempre me queda el consuelo de llegar a mi mesa tras esas duras jornadas y dedicar horas y horas a realizar los extensos reportajes de todos esos viajes, con la esperanza de que todos vosotros disfrutéis mucho más leyéndolos que yo protagonizándolos.

Así de dura es la vida del reportero. Por eso entenderéis que esté deseando tener algunos días de descanso. Y es que en tres semanas llega el ECTS, y otra vez grandes juegos, fiestas, continuas visitas al stand de Eidos...

Manuel del Campo

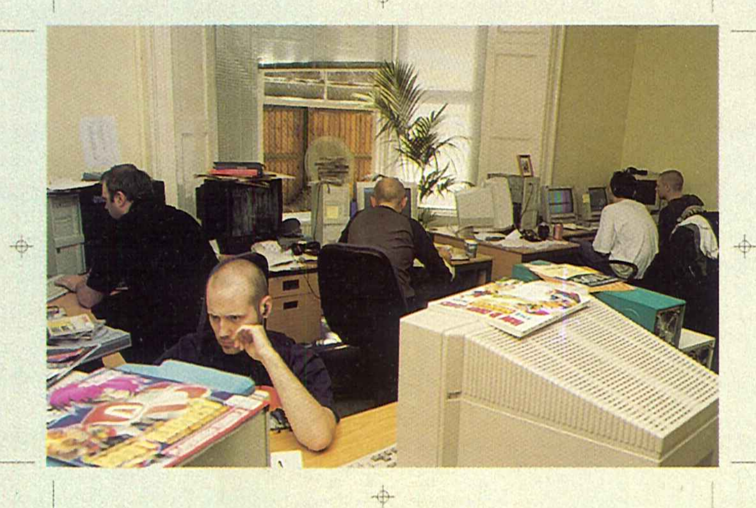

PlayStation

Estuvimos en las oficinas de Core disfrutando con el desarrollo de «Tomb Raider III».

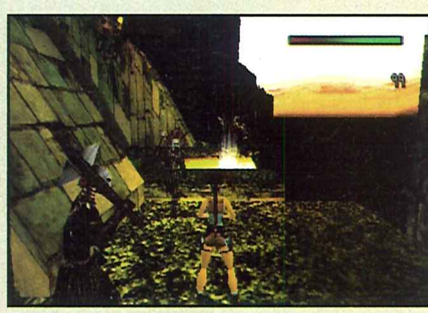
Lara Croft

El sex-symbol de los videojuegos.

Lara Croft, más atractiva, más aventura y más real que nunca, prepara su regreso a PlayStation. «Tomb Raider III», el juego más esperado del año, está siendo desarrollado en estos momentos en los estudios de Core en Derby (UK) y hasta allí nos fuimos para descubrir cuáles serán las novedades que nos traerá Lara en su nueva aventura. De paso, aprovechamos el viaje para conocer en persona a nuestra heroína favorita...



Este es el ambiente que se respira en estos días en las oficinas de Core. Como veis, todos los programadores están realmente concentrados en su trabajo.



En esta tercera entrega se ha aumentado el carácter de juego de plataformas con respecto a la segunda.

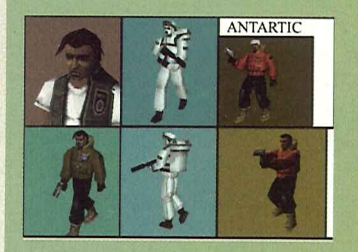


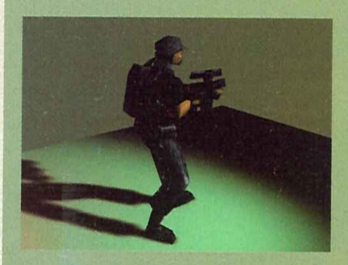
A lo largo del juego no nos faltarán monstruosas criaturas a las que enfrentarnos.



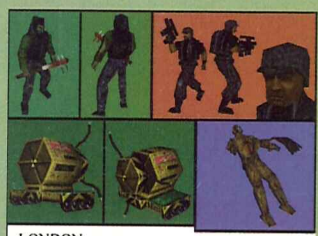
Las imágenes renderizadas de esta tercera parte alcanzarán una calidad asombrosa. Core está poniendo especial atención a este apartado.

Enemigos inteligentes.

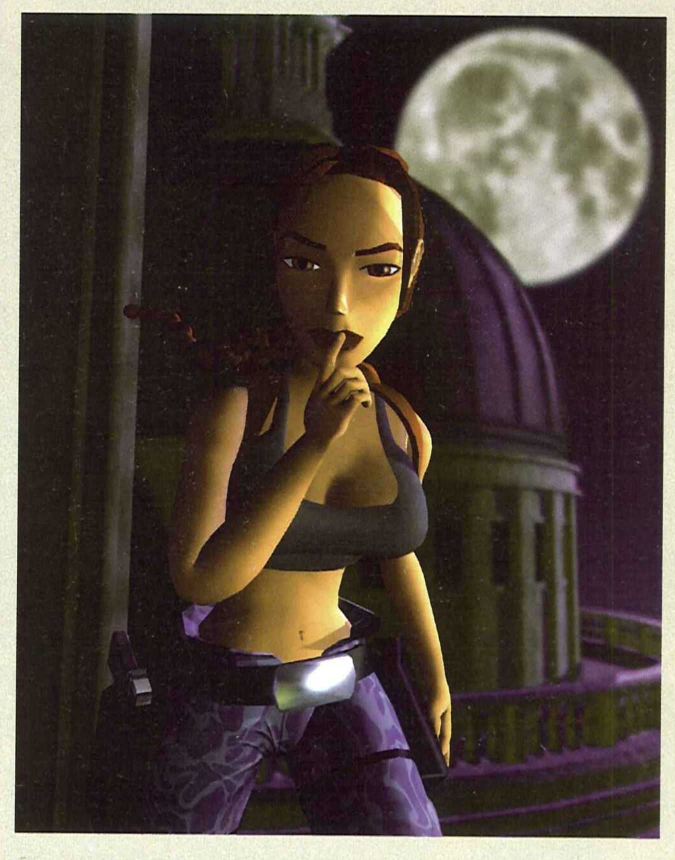








Core está trabajando especialmente en la Inteligencia Artificial de los enemigos, que serán mucho más rápidos, más peligrosos y, sobre todo, más astutos. En «TR III» no deberemos limitarnos simplemente a acabar con todos los que nos encontremos, sino que en muchas ocasiones será más recomendable huir -por ejemplo ante el T Rex- o dispararles para impedirles que hagan alguna acción que pueda perjudicarnos, no porque vayan a matarnos.





Nell Mcandrew la perfecta Lara

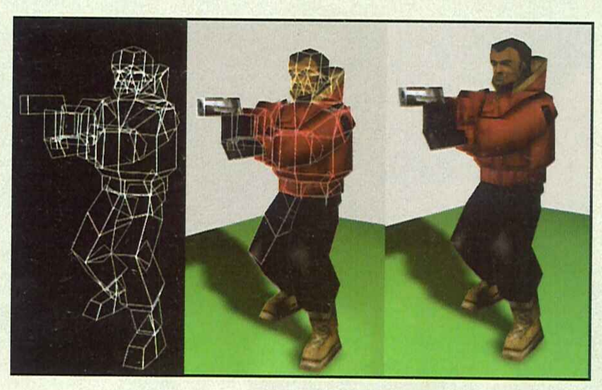
Después de un exhaustiva selección, Core ha optado por escoger como modelo para darle vida a Lara a la inglesa Nell Mcandrew, una espectacular mujer de 24 años que tuvimos el privilegio de conocer personalmente en la sede de Core.

Tras realizar una larga sesión de fotos con Nell -en exclusiva para Hobby Consolas-, pudimos disfrutar de su compañía durante una comida. Para envidia de todos os diremos que Nell es tan inteligente y encantadora como guapa. Fue un encuentro inolvidable...





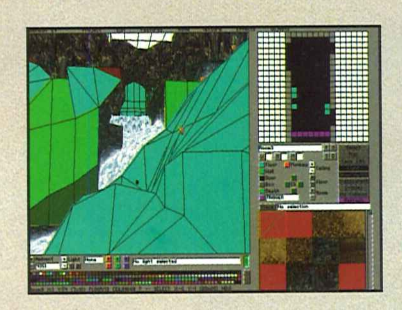
El desarrollo del juego será menos lineal y habrá que encontrar la salida a determinados laberintos.



Siempre es interesante comprobar el proceso de creación de los personajes que aparecen en un juego, sobre todo si van a ofrecer este nivel de calidad.

Mejoras técnicas

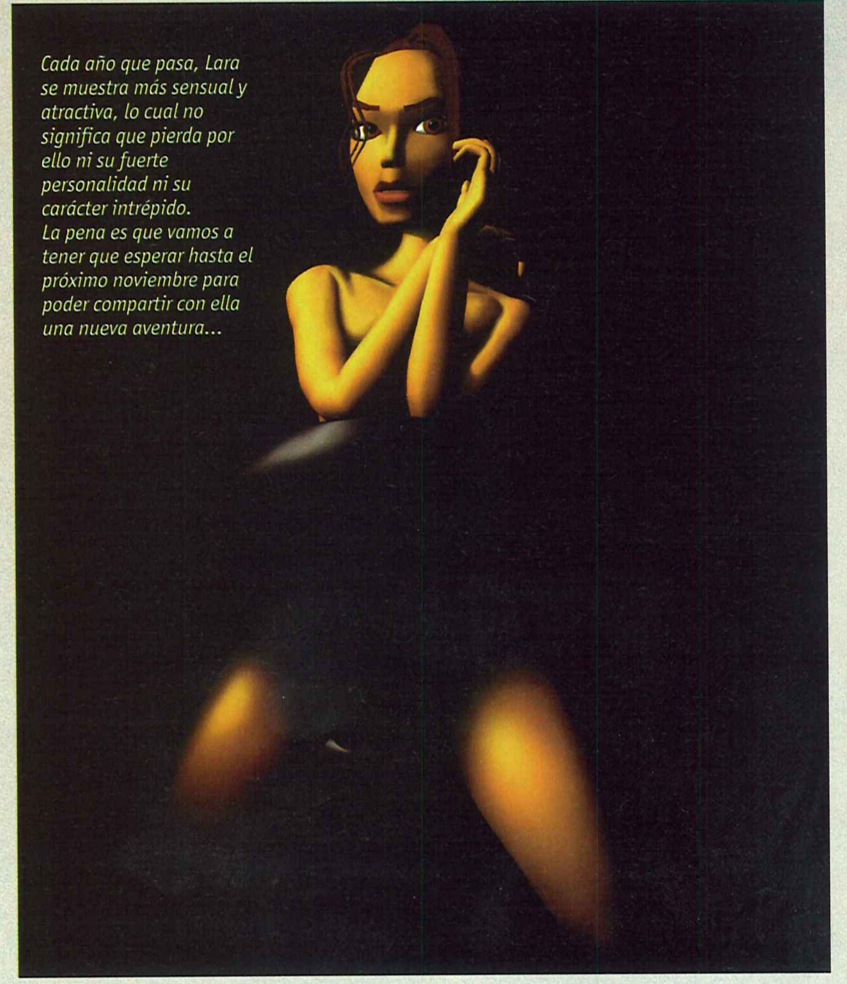
Core ha utilizado el editor de la segunda parte y lo ha retocado hasta convertirlo en un engine mucho más potente, capaz de realizar tareas que hace un año eran imposibles. Uno de los elementos que más mejorará este nuevo motor será todo lo referente a la composición de los decorados. Ahora aparecerán mucho más detallados, con unas texturas que les aportarán un mayor realismo, y vendrán acompañados de unos efectos visuales soberbios.









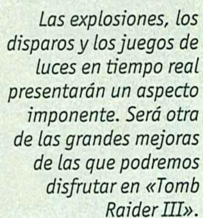


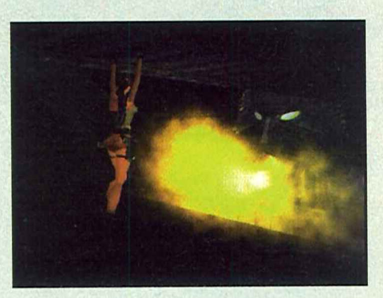
Cada año que pasa, Lara se muestra más sensual y atractiva, lo cual no significa que pierda por ello ni su fuerte personalidad ni su carácter intrépido. La pena es que vamos a tener que esperar hasta el próximo noviembre para poder compartir con ella una nueva aventura...



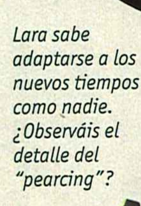




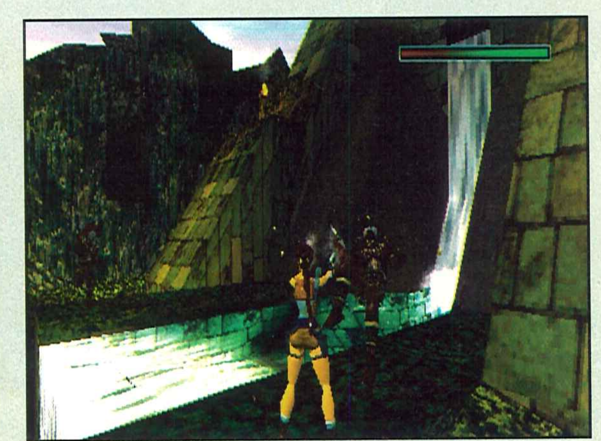




Las explosiones, los disparos y los juegos de luces en tiempo real presentarán un aspecto imponente. Será otra de las grandes mejoras de las que podremos disfrutar en «Tomb Raider III».



Lara sabe adaptarse a los nuevos tiempos como nadie. ¿Observáis el detalle del "pearcing"?



Hablamos con los programadores del juego.

"La gente ansía ver de nuevo a Lara"

Cuéntanos, ¿con qué nos vais a sorprender en «Tomb Raider III»?

Te puedo asegurar que con muchas cosas. Estamos mejorando todos y cada uno de los aspectos de la segunda parte. Se puede comprobar cómo el juego resulta mucho más detallado y, a la vez, más complejo. Estamos intentado hacer todo lo posible para que esta tercera parte parezca muy distinta a las dos anteriores. Todo se ve mucho mejor: los colores, las luces, las texturas, los decorados, que ahora son mucho más realistas...

¿Estáis usando una nueva versión del engine de la segunda parte?

Sí, es una versión muy mejorada con respecto a la que utilizamos en la segunda parte. Lo que hicimos fue coger el editor y añadirle algunas cosas más, de manera que ahora contamos con un engine que puede hacer muchos más trabajos. Puede decirse que hemos mejorado en un 80% su capacidad. Crear un nuevo editor hubiera sido demasiado

¿Cuál será el elemento técnico más mejorado del juego?

Uf, es difícil, porque todos estarán muy mejorados. No sé... las nuevas animaciones, los decorados más detallados, las nuevas texturas... e incluso el nuevo sistema de juego, que permitirá más libertad al jugador sin necesidad de seguir un desarrollo lineal.

¿Cuál está siendo el elemento más difícil de programar?

Como estamos cambiando un poco el proceso de programación con respecto a las dos primeras partes, en mi opinión lo más difícil es todo lo referente al tratamiento de la piel de los personajes, el intentar ocultar todos los polígonos y mostrar una imagen realista suave y que no se rompa cuando realice cualquier movimiento.

¿Tendrá Lara nuevos movimientos?

Básicamente Lara tiene cuatro nuevos movimientos que, utilizados convenientemente, le permitirán salir airosa de situaciones de las que antes no podría.

«TR» está considerado un juego bastante difícil. ¿Lo será aún más está tercera parte?

No exactamente. Hemos intentado que los primeros niveles sean más asequibles para todo el mundo, una especie de toma de contacto, porque es verdad que mucha gente se quejó de la elevada dificultad que entrañaban los primeros niveles de la segunda parte. Ahora la dificultad irá creciendo progresivamente, de manera que será más jugable y equilibrado.



Richard Morton, uno de los programadores principales del juego, charló con nuestro enviado Manuel del Campo.

¿Qué hay sobre la banda sonora?

Nuestra idea es que lo mejor es mantener la melodía original para que la gente pueda identificar rápidamente el juego, algo parecido a lo que se hace con las películas de Indiana Jones.

¿Habrá novedades en cuanto a las armas?

Lara tendrá más armas en esta tercera parte y además estamos mejorando los efectos de éstas en los enemigos y en los objetos. Ahora se podrán ver los agujeros de los disparos en la pared, espectaculares explosiones (algunas de ellas bajo el agua), ráfagas que alcanzan a otros enemigos... Resultará muy espectacular.

¿Y en los vehículos?

Sí ,habrá muchos nuevos y divertidos, por ejemplo un kajak con el que habrá que descender por algunos rápidos. Será sensacional, sobre todo jugando con el Dual Shock.

Lara es ya muy conocida y el juego también. ¿Crees que esta tercera parte puede gustar tanto como las otras dos?

Estamos recibiendo un montón de e-mails -y sabemos que Sony también-, procedentes de un montón de usuarios que quieren saber cosas del juego y que nos sugieren cómo mejorarlo. Eso significa que la gente espera con ansiedad esta tercera parte. Además, no estamos hablando de unos cuantos niveles más de la segunda parte, sino de una secuela que incluye muchas mejoras y novedades. Sinceramente espero que tenga más éxito que las dos partes anteriores.



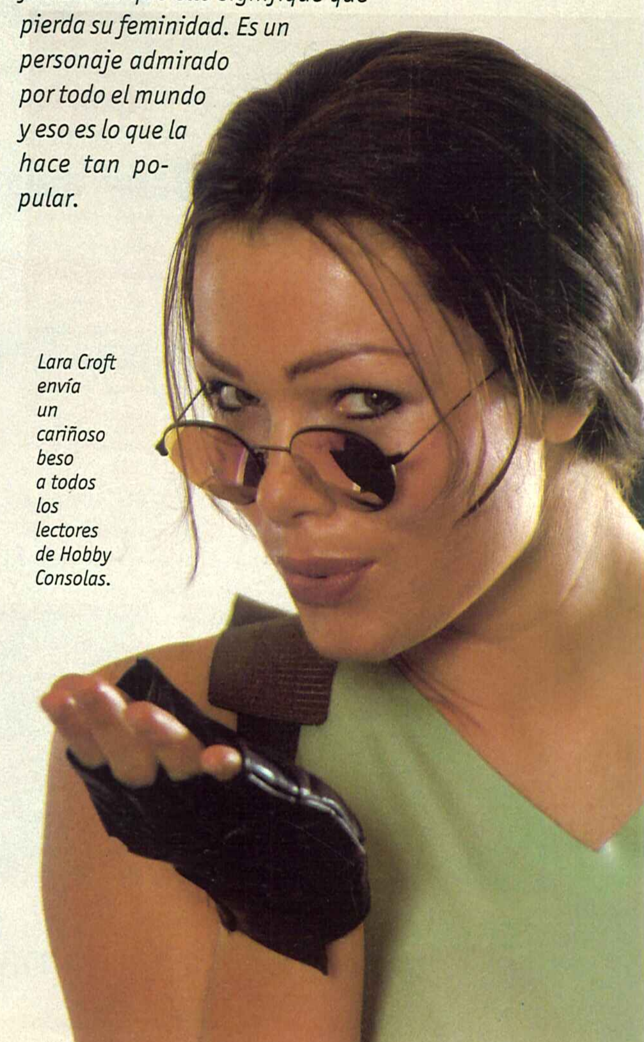
Susie Hamilton, encargada de las relaciones públicas con la prensa europea, nos atendió muy amablemente en nuestra visita a las oficinas de Core.

¿Qué les dirías a los lectores de Hobby Consolas para convencerles de que se deben comprar esta tercera parte, incluso si ya tienen las otra dos?

Bueno... «Tomb Raider 3» será "más grande, mejor, más rápido..." en definitiva, encontrarán todo lo que les gustó de las dos primeras partes pero ampliado (risas). En serio, la historia es mucho más envolvente, ya no sigue un desarrollo lineal. Puedes acabar el juego y no haber pasado por un montón de niveles o zonas secretas, lo cual significa finales diferentes... es un juego más largo, con mucha más calidad.

¿Por qué crees que Lara se ha convertido en un personaje tan popular?

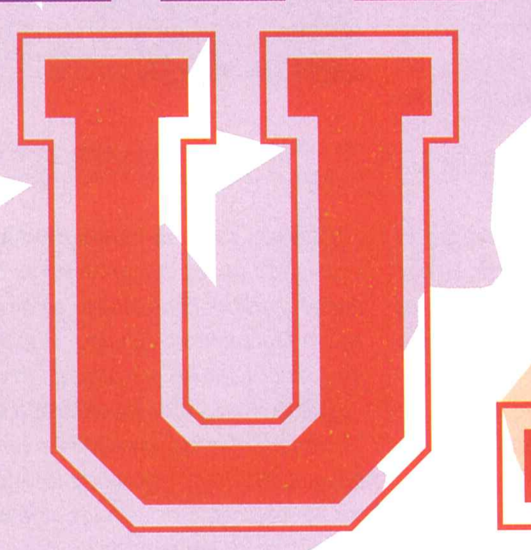
Creo que es porque gusta por igual tanto a los chicos como a las chicas. A los chicos porque es una mujer atractiva, pero capaz de hacer cosas propias de un hombre. A las chicas les gusta por su carácter independiente, su personalidad, su fuerza sin que ello signifique que pierda su feminidad. Es un personaje admirado por todo el mundo y eso es lo que la hace tan popular.



Lara Croft envía un cariñoso beso a todos los lectores de Hobby Consolas.

Espectacular repaso a los próximos éxitos en Play

NACID





U.S

No sólo Japón es una fuente inagotable de grandes juegos. Tras el inolvidable tour por el país asiático, Sony quiso mostrarnos las maravillas que los grupos de programación norteamericanos están realizando para PlayStation con la vista puesta en los próximos meses. Primero en San Francisco y después



CRASH BANDICOOT WARPED



SPYRO THE DRAGON



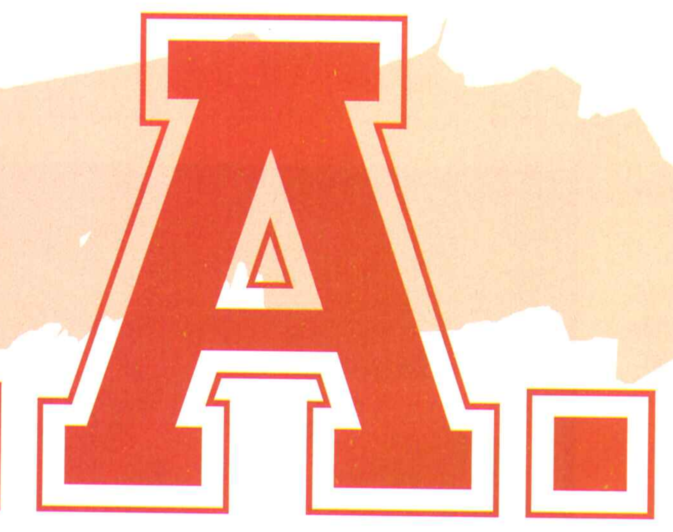
ESPN GAMES



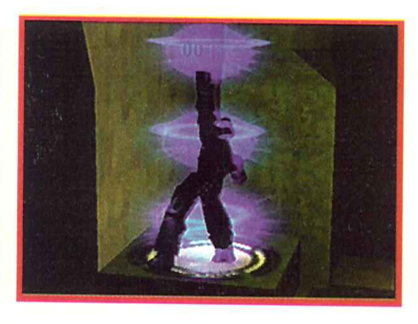
JACKIE CHAN STUNTMASTER

Station desarrollados por equipos norteamericanos.





en Los Angeles, tuvimos la oportunidad de disfrutar de los más inmediatos proyectos de compañías aliadas de Sony como Radical Entertainment, Naughty Dog, Disney, Universal o Insomniac. Un impresionante catálogo de juegos con genuino sabor americano que darán mucho que hablar en un futuro cercano.





TRIBAL



THE BUG'S LIFE



XENA WARRIOR PRINCESS



RUNNING WILD

NAUGHTY DOG INC.

Jason Rubin y Andy Gavin -fundadores de Naughty Dog-, se conocieron en el colegio y ya por entonces compartían las mismas inquietudes en el campo de la informática. Tras multitud de trabajos en el sector, en 1995 decidieron crear su propio sello y su primer juego, «Crash Bandicoot», se colocó entre los más vendidos para la recientemente aparecida PlayStation. La segunda parte de este sensacional plataformas no hizo sino confirmar la calidad de una serie que ya ha superado los seis millones de copias en todo el mundo. Ahora, los amigos Jason, Andy y todo su equipo al completo prometen deleitarnos con las jugosas novedades que incorporará este «Crash bandicoot Warped».

El arte de las plataformas.

CRASH BANDICOOT WARPED

Ya os lo advertimos en nuestro reportaje del pasado E3, y entonces apenas habíamos visto las maravillas que ofrecerá este juego... Ahora en Los Angeles, en las mismísimas oficinas donde se está gestando «Crash Bandicoot Warped», hemos podido disfrutar de la inmensa calidad, las atractivas novedades y las asombrosas sorpresas que acompañarán a este juego cuando llegue al mercado a finales de año.

Parece mentira cómo Naughty Dog está consiguiendo que cada nueva secuela ofrezca alicientes de sobra como para conquistar a todo tipo de jugador, incluso a aquellos que no tienen en las plataformas su tipo de juego preferido.

Para empezar, en esta tercera parte se está retocando todo el sistema de juego con el objetivo de hacerlo más divertido y competitivo a la vez, de manera que los jugadores hábiles y los que no lo son tanto podrán disfrutar de la misma forma.

Para ello, entre otras muchas cosas, se está suavizando la dificultad de los primeros niveles, se incluirán nuevas opciones como la del Time Trial -en la que el tiempo se convertirá en nuestro enemigo-, y aparecerán nuevas y sorprendentes fases en las que veremos a Crash (junto con una compañera, otra gran novedad) a los mandos de una motocicleta, un avión, un Jet Ski o disparando con un bazooka... cargado de manzanas, claro.

Mención aparte merecen todas las mejoras gráficas que ofrecerá esta entrega. Naughty Dog está aprovechando el mejorado engine que utilizaron en la segunda parte para incluir nuevos y súper detallados decorados, que ahora ofrecen espacios más abiertos y localizaciones muy distintas entre sí. Después aparecerán detalles impagables como los alucinantes reflejos de todos los objetos en el agua -con una calidad jamás vista en PlayStation- o la inclusión de sombras reales para todos los personajes, no simples círculos.

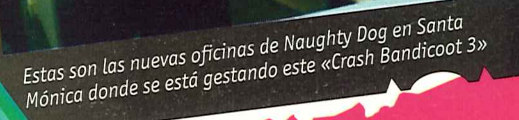
Todo esto sin entrar en detalles técnicos como los 30 frames por segundo a los que se moverá el juego en todo momento (en la segunda parte sólo lo hacía en determinadas fases) o los 6.000 frames de animaciones por las 1.300 de la segunda entrega.

Todo esto podremos disfrutarlo a finales de este año.





Crash dispondrá en esta ocasión hasta de un bazooka para disparar manzanas a sus rivales. A la izquierda podéis verle recogiendo munición como loco en una de las numerosas fases de bonus que se incluirán en el juego.



Estas son las nuevas oficinas de Naughty Dog en Santa Mónica donde se está gestando este «Crash Bandicoot 3»



Las novedades que encontraréis en el juego no tendrán fin: aquí vemos a la compañera de Crash montando en una moto acuática y al propio Crash pilotando una avioneta, una moto y buceando. Pero aún habrá mucho más...

Estos son los principales responsables de Crash. De izquierda a derecha: Jason Rubin, Mark Cerney (Universal), Andy Gavin... y el perro que da nombre a esta compañía.

La tercera aparición de Crash en PlayStation llegará cargada de novedades, tanto en su apartado técnico como en el jugable. De hecho, más que una secuela, será un juego que creará escuela.

Jason Rubin -uno de los fundadores de Naughty Dog-, nos mostró algunos de los bocetos que se están realizando para el juego.

Una de las grandes novedades técnicas que presentará esta entrega serán los alucinantes efectos de transparencias en el agua.

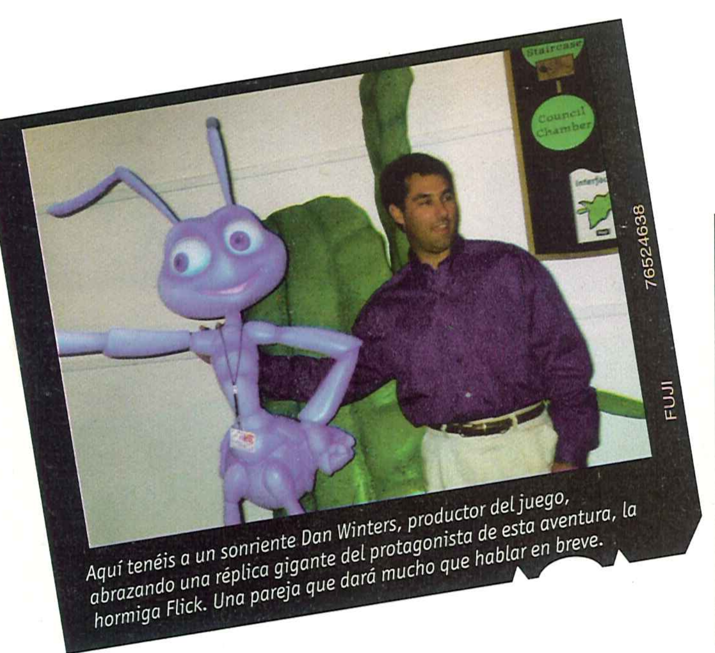
NACIDOS EN USA

DISNEY INTERACTIVE

Dentro del enorme complejo con el que Disney cuenta en Los Angeles, donde se gestan todas esas maravillosas películas que vemos cada año, existe un edificio dedicado exclusivamente a la creación de videojuegos, del cual han salido títulos como «Toy Story» o «Hércules». La verdad es que este grupo de programación cuenta con la enorme ventaja de disponer de una impagable base sobre la que diseñar sus juegos: todas las geniales películas de la Disney.

¡Quita, bicho!

A BUG'S LIFE



Aquí tenéis a un sonriente Dan Winters, productor del juego, abrazando una réplica gigante del protagonista de esta aventura, la hormiga Flick. Una pareja que dará mucho que hablar en breve.



Flick deberá recorrer diferentes lugares para intentar salvar a sus amigos de los peligros que les acechan.

Basado en la película del mismo nombre, (que en nuestro país se estrenará con el título de "Bichos"), «A bug´s life» es un precioso juego de Disney en el que también están participando los miembros de Pixar, creadores de la película y que también colaboraron en la creación del cartucho para 16 bits de «Toy Story», su primer éxito en la gran pantalla.

«A bug´s life» será un juego de aventuras y plataformas protagonizado por Flick, una hormiga bastante peculiar. Precisamente uno de los grandes atractivos de este juego será la versatilidad de su protagonista, capaz de realizar diferentes acciones para conseguir sus objetivos.

Lógicamente, el juego no puede alcanzar las excelencias técnicas de la película -hoy por hoy es imposible-, por eso su productor Dan Winters está intentando ofrecer un juego atractivo gráficamente, pero que finalmente destaque sobre todo por su jugabilidad y su capacidad para divertir.

Además, en el juego se podrá escuchar la misma banda sonora de la película, así como las voces reales de los personajes (que esperemos sean dobladas en nuestro país) con el objetivo de mantener siempre la mayor fidelidad hacia el film. Su lanzamiento está previsto para el primer cuarto del 99.

Estos son algunos de los bocetos y storyboards utilizados tanto para el juego como para la película.

UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

Seguro que a todos os suena el nombre de Universal, una de las más grandes productoras de cine del mundo. Pues resulta que actualmente, además del cine, Universal es todo un imperio del entretenimiento que cuenta con subsidiarias que se ocupan de la música, el vídeo, la televisión, los parques temáticos y desde hace un tiempo, también de los videojuegos.
A la sección de entretenimiento interactivo se la conoce como Universal Studios New Media Group, y dentro de él se encuentran los Universal Interactive Studios, fundados en 1994, y de cuyas oficinas han salido juegos como «Disruptor» o las dos primeras partes de «Crash Bandicoot», este último gracias a la estrecha colaboración que UIS tiene con grupos de programación como Naughty Dog o Insomniac Games.
Ahora están colaborando estrechamente con un grupo llamado Blue Shift, con quienes editarán este «Running Wild».

Carreras salvajes.

RUNNING WILD





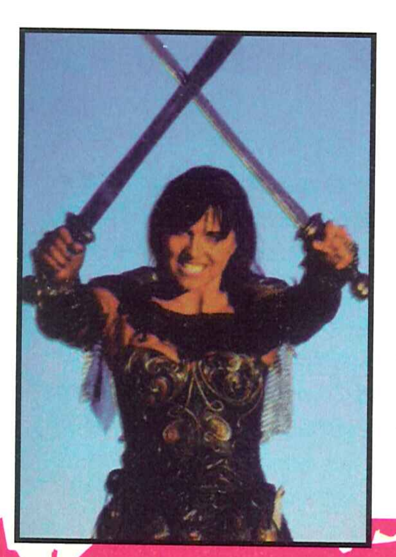
El grupo de programación Blue Shift está completando lo que se podría definir como el alter ego en PlayStation de títulos como «Donkey Kong Racing» o «Sonic R». Es decir, que nos encontraremos con una loca carrera protagonizada por animales en la que todo estará permitido, salvo llegar el último. No faltarán todo tipo de opciones, modos de juego -incluído uno para cuatro jugadores- 12 animalitos a elegir, mucho sentido del humor y unos datos técnicos nada despreciables: 50 frames por segundo en alta resolución.

UNIVERSAL STUDIO DIGITAL ARTS

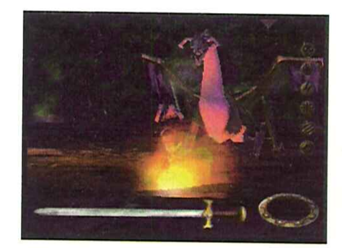
Esta subsidiaria también forma parte de Universal New Media Group, aunque en este caso ellos mismos desarrollan sus juegos, casi siempre basados en licencias de películas o series televisivas de la Universal. Este grupo fue fundado en 1997 y actualmente andan inmersos en el desarrollo de «Xena Warrior Princess».

Las chicas son guerreras.

XENA WARRIOR PRINCESS







La carismática Xena protagonizará un juego de aventuras y acción que mantendrá fielmente la estética que se muestra en toda la serie de televisión.

A estas alturas no hace falta que os presentemos a esta mocetona. Empezó siendo la compañera de Hércules en la famosa serie de televisión, pero su popularidad la llevó a protagonizar sus propias aventuras, superando en índices de audiencia al propio Hércules. De hecho ésta ha sido la principal razón para que la gente de Universal Studios Digital Arts se decantara por ella en vez de por el mítico héroe a la hora de realizar este juego.

«Xena Warrior Princess» será una aventura de acción que seguirá fielmente el estilo y las pautas argumentales de la serie de televisión. El protagonismo absoluto será para una Xena cuyas animaciones resultarán impresionantes y que mostrará un aspecto muy parecido al de Lucy Lawless, la actriz que interpreta su papel en la TV.

Habrá combates, magia y algunas fases de exploración aderezadas por una épica banda sonora y las voces reales de los actores.

RADICAL ENTERTAINMENT

Esta compañía, que reparte sus oficinas entre Vancouver (Canadá) y San Francisco, fue fundada en 1991 por Ian Wilkinson y Rory Armes. Desde entonces han realizado juegos para compañías como Fox, Viacom, Virgin, Sega y Nintendo, entre los que se encuentran títulos tan conocidos como «NHL Powerplay 98», «Independence Day», «Wayne´s World», «Beavis & Butthead» o «Terminator». Ahora, su apuesta va por los simuladores deportivos y por la lucha.

El deporte más espectacular.

ESPN DIGITAL GAMES

Bajo este nombre se reunirán una espectacular serie de juegos deportivos que serán editados en los próximos meses.Todo nace de un acuerdo suscrito en el mes de Mayo entre Radical Entertainment, Disney Interactive y la ESPN, una fastuosa compañía de comunicación norteamericana dedicada en exclusiva al deporte.

Lógicamente, el objetivo es unir el talento creativo del equipo de programación de Radical con la experiencia en retransmisiones deportivas de la ESPN para completar los juegos más espectaculares.

Los tres primeros títulos en inaugurar esta serie serán «NBA Tonight», «NFL Extreme» y «X Games Pro Boarded».

En el juego de la NBA nos encontraremos con un simulador de baloncesto total, con todos los jugadores y equipos de la liga americana e infinidad de opciones y modos de juego. A pesar de que la competencia en este género es bastante dura, sus creadores afirman que *"ofrecerá una jugabilidad mucho más asequible para todos los jugadores y no se parecerá a los juegos que hay actualmente en el mercado"*.

En cuanto al juego de fútbol americano, aunque su lanzamiento en Europa es aún dudoso, destaca su notable calidad técnica y la espectacularidad con la que refleja la dureza de este deporte.

Por último, «X Games Pro Boarded» será un simulador de snowboard en el que aparecerán algunos de los mejores especialistas en esta modalidad.



Durante la presentación de estos juegos, los programadores realizaron algunas demostraciones de sus habilidades.


Es una pena que el fútbol americano no sea muy popular en Europa, porque este «NFL Exteme» promete.


«NBA Tonight» tendrá que vérselas con grandes juegos de baloncesto en PlayStation, pero por lo que pudimos ver ofrecerá calidad de sobra para situarse entre los mejores.





Ya hemos visto algunos juegos de snowboard, pero «X Games Pro Boarded» contará con los mejores especialistas de este deporte.

ESPN INC.

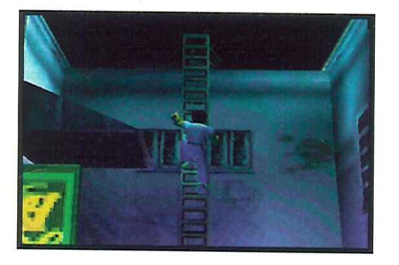
Estamos ante una de las compañías de comunicación más importantes de USA, con la particularidad de que está dedicada exclusivamente al deporte. Está formada por varias cadenas de TV, (que emiten retransmisiones y noticias deportivas las 24 horas del día), emisoras de radio, revistas, vídeos... y, ahora, videojuegos. Sus emisiones televisivas llegan a diferentes lugares del planeta.

Artes marciales con sentido del humor.

JACKIE CHAN STUNTMASTER



Chang tendrá que deshacerse a mamporros de los enemigos que salgan a su paso.



Los movimientos de Jackie Chan serán suaves y fluidos en cualquier acción.

El título más prometedor de esta hornada de juegos de Radical es este atractivo "beat´em up" que toma como protagonista a Jackie Chan, la estrella cinematográfica de las películas de artes marciales. De hecho, el propio Chan está participando activamente en el desarrollo del proyecto y estuvo presente en diferentes sesiones en Los Angeles en las que se realizaron todas las tomas de Motion Capture que ahora están siendo aplicadas al videojuego.

Radical pretende completar un trepidante juego de acción y plataformas que explote al máximo el dinamismo y el sentido del humor que Chan ofrece en todas sus películas.

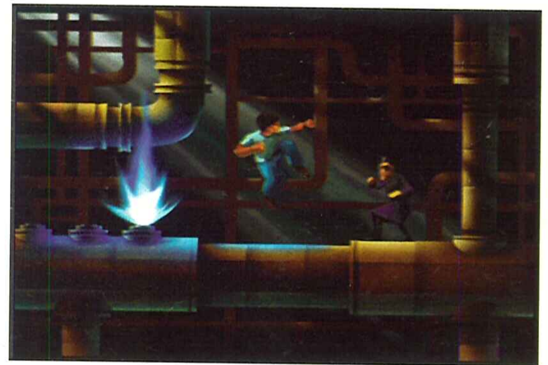
Además de los sensacionales movimientos del protagonista, el juego destacará técnicamente por los atractivos decorados tridimensionales y algunos buenos detalles como las secuencias pre-grabadas que no necesitan cargar ni acortar la pantalla para no tener que interrumpir en ningún momento el desarrollo de la acción.

No estamos ante un juego revolucionario, pero sí ante un título que puede sorprender por su gran jugabilidad. Posiblemente será editado en España antes de que acabe el año.



Estos son algunos de los peculiares enemigos con los que nos enfrentaremos.





En este "beat´em up" deberemos recorrer diferentes lugares para intentar cumplir con éxito todas nuestras misiones.

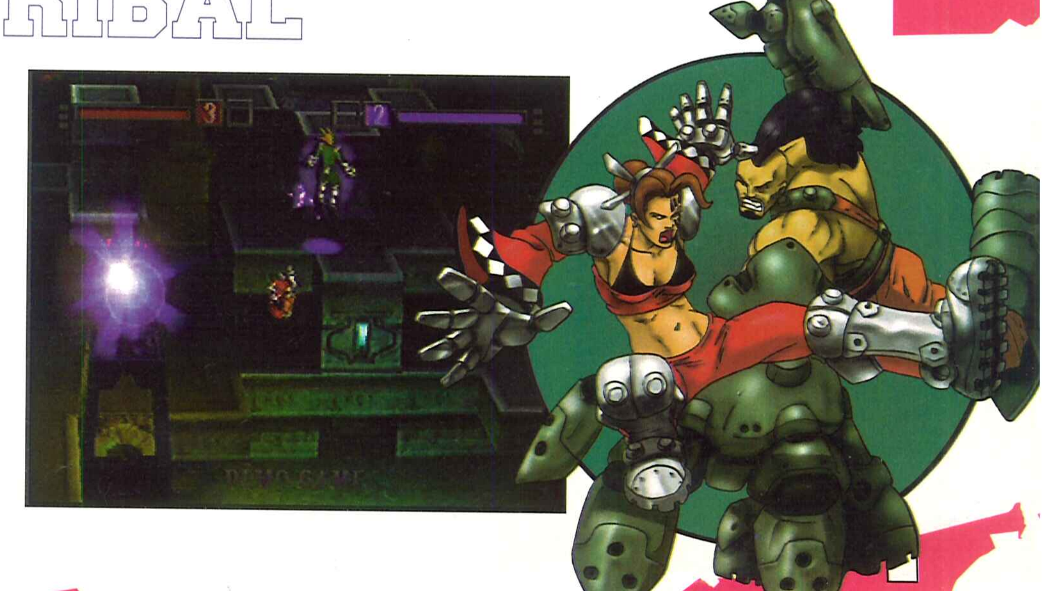


Jackie Chan actuó como modelo para realizar las animaciones del personaje.

Una nueva forma de entender la lucha.

TRIBAL

Con este programa, Radical pretende ofrecer algo diferente y original, y a fe que lo está consiguiendo. Básicamente, «Tribal» es una curiosa mezcla de lucha y estrategia en la que el objetivo del jugador es cambiar el color de unas determinadas luces dentro de extraños decorados por los que los personajes pueden moverse libremente. Para ello, cada competidor podrá disparar y atizar a sus rivales o bien utilizar los diferentes "power ups" que hay esparcidos por el decorado. Todo el juego presenta una estética barroca acompañada por melodías techno y, por lo que pudimos ver, alcanzará su máximo esplendor en el modo para cuatro jugadores. Llegará a principios del 99.



INSOMNIAC GAMES

Este equipo formado en su mayoría por programadores jóvenes pero de mucho talento, se creó en 1994. Dos años después sacaron su primer juego, «Disruptor», y desde hace algún tiempo tienen un contrato con Universal Studios. Ted Price, presidente de Insomniac, confía en que «Spyro» supere con creces el éxito obtenido con su primer juego.

Ha nacido una estrella.

SPYRO THE DRAGON





Es curioso cómo está creciendo por momentos la popularidad de este pequeño dragón. Y es que, a pesar de su engañoso aspecto algo inocente e infantil, Spyro está demostrando ser un personaje con un enorme encanto y carisma, y será el protagonista de una aventura apta para todos los públicos que promete convertirse en uno de los grandes títulos para PlayStation.

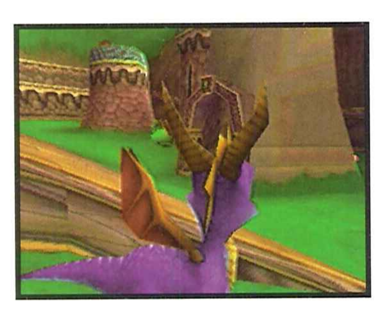
«Spyro the Dragon» será un juego en el que la exploración será el elemento fundamental, pero también estará salpicado de plataformas y numerosos enfrentamientos con los más de 100 personajes que poblarán los 35 niveles de esta sensacional aventura.

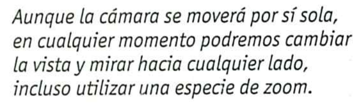
Por supuesto, Spyro será el principal atractivo del juego, ya que este dragoncillo os sorprenderá por sus excelentes animaciones y por las diferentes acciones que será capaz de realizar, tales como saltar, cargar contra sus enemigos, echar fuego e incluso realizar algunos vuelos de corta distancia.

El jugador podrá moverse con total libertad a través de seis enormes mundos en los que los niveles secretos y los lugares aparentemente inaccesibles serán una constante en un juego que, además, ofrecerá un apartado gráfico excepcional.









Aunque la cámara se moverá por sí sola, en cualquier momento podremos cambiar la vista y mirar hacia cualquier lado, incluso utilizar una especie de zoom.



HABLANDO DEL ENGINE

Uno de los aspectos que más llama la atención en «Spyro» es su excelente calidad gráfica. Esto se está consiguiendo gracias a la utilización de tres "engines" -el software que se encarga de ejecutar las diferentes funciones gráficas de los juegos- destinados a los escenarios y al personaje. Estos son los tres motores:

- *Uno para crear todos los entornos del juego. En todo momento se puede ver tan lejos como permite el horizonte sin necesidad de utilizar trucos de niebla o similares.*
- *Otro para el personaje. Cada nivel cuenta con 3.000 frames de animación para el dragón.*
- *Un tercero para formar un cielo real, que tendrá profundidad y no será un simple plano.*

Cambiando de tema, la música del juego ha sido compuesta por Stewart Coppeland, ex-batería de The Police, que ya se ha convertido en el fan número 1 de Spyro.





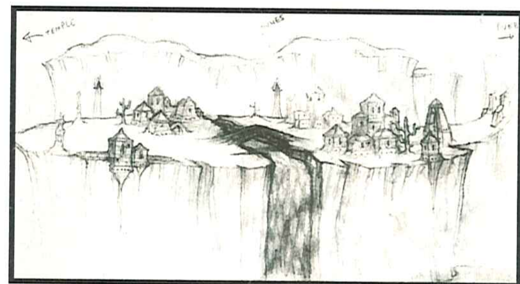
Como podéis apreciar a la vista de las pantallas, la calidad gráfica de este juego será impresionante. De hecho, ya hay quien compara a «Spyro the dragon» con «Super Mario 64» para la consola de Nintendo.

Este es parte del equipo de «Spyro» fotografiados en sus propias oficinas. Apenas les queda un mes para completar el juego.

Como todo buen dragón que se precie, Spyro podrá arrojar fuego por su boca para defenderse de los enemigos.

Esta sensacional aventura en 3D llegará a España a finales de Octubre y, según nos ha confirmado Sony, estará traducida y doblada al castellano.

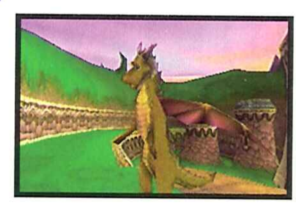




Aquí podéis ver algunos de los bocetos de los escenarios previos a la realización del juego.



Ted Price es el presidente de Insomniac y uno de los grandes artífices de este alucinante juego.









El objetivo de Spyro en esta aventura será rescatar a 80 dragones familiares suyos que se encuentran cautivos de un maleficio. Para encontrarlos deberemos recorrer los 6 enormes mundos que componen el juego.



HABLAMOS CON SU CREADOR

En nuestra visita a Insomniac, tuvimos ocasión de charlar con Ted Price, su presidente. Estas son algunas preguntas que le formulamos:

¿Por qué Spyro es un dragón?

Ya teníamos claro el concepto del juego y estábamos pensando en un personaje que se moviera rápido, que fuera muy dinámico y que pudiera realizar muchas acciones diferentes. Alguien sugirió la idea de un pequeño dragón, y así nació Spyro.

¿Cuáles han sido vuestras influencias para crear este juego?

Sería absurdo negar que «Mario 64» no es una de ellas. Se trata de un gran juego que a todo el mundo le gusta y su concepto es parecido al nuestro. También hay otro como «Crash Bandicoot».

¿Será «Spyro» mejor que «Mario 64»?

Bueno, eso lo tendréis que decir vosotros. En mi opinión Spyro es un personaje mucho más dinámico y su interacción con todos los personajes y elementos que aparecen en el juego es total. Además hemos incluido algunos detalles gráficos que «Mario 64» no tenía.

Bajo el nombre de Activate'98, el sello Activision reunió a la prensa internacional para presentar sus próximos lanzamientos para consolas y PC. El acto tuvo lugar en Dublín, en un precioso castillo situado a las afueras de la ciudad, donde pudimos disfrutar de títulos que a buen seguro se colocarán entre los mejores de cara a las próximas Navidades. «Apocalypse», un juego pensado

En un castillo de ensueño...



ACTIVISION nos presenta sus próximos éxitos

y realizado expresamente para Bruce Willis y «Tenchu», una aventura protagonizada por un ninja, fueron lo más destacado de una presentación en la que no faltaron otros juegos tan interesante como «Asteroids» (versión modernizada del clásico), «Tai Fu» (un "beat´em up" protagonizado por un tigre), «X-Men» (que se estrena en un arcade en 3D) y la nueva entrega del mítico «Quake».

bruce willis entra en acción

PlayStation. Seguro que os estaréis preguntando: ¿y qué película de Bruce Willis es esa que se llama Apocalypse? Pues no os comáis más el coco, porque esto no es una película, sino que, por primera vez en la historia, una compañía ha fichado a un actor de cine para que aparezca en un juego.
Al parecer, al principio la idea era que Bruce Willis fuera un acompañante del protagonista, pero finalmente ha imperado la cordura y Activision ha decidido que sea el héroe principal de la historia.

Entre otras cosas, la cara de Willis será totalmente reconocible y también se ha usado su voz para las expresiones que soltará durante la partida.

Estando protagonizado por este actor, «Apocalypse» no podía ser otra cosa que un "shoot'em up" rebosante de acción en el que deberemos avanzar disparando a todo lo que se mueva y recogiendo todo tipo de ítems. Habrá montones de enemigos lanzándonos distintos ataques a la vez para que la pantalla se llene de disparos y explosiones, al tiempo que rock del cañero amenizará la velada.

El juego se desarrollará sobre escenarios 3D, aunque siempre tendremos un camino definido por el que avanzar. Se ha conseguido que podamos girar 360º y disparar a la vez en dirección distinta a la marcha, lo que le imprimirá a la acción un ritmo trepidante. Además, la perspectiva cambiará constantemente, adoptando ángulos sorprendentes, incluso algunos totalmente verticales.

Según nos ha asegurado Activision, cada partida será distinta a la anterior: habrá áreas secretas, diferentes formas de acabar con los enemigos, bifurcaciones... Y, si todo va bien, «Apocalypse» estará listo para la próxima Navidad.



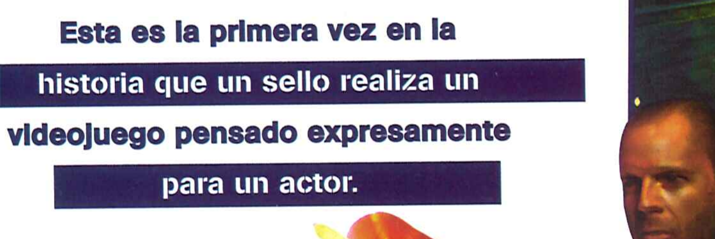


La cara (y la calva) de Bruce Willis serán reconocibles cuando la cámara se acerque lo suficiente.

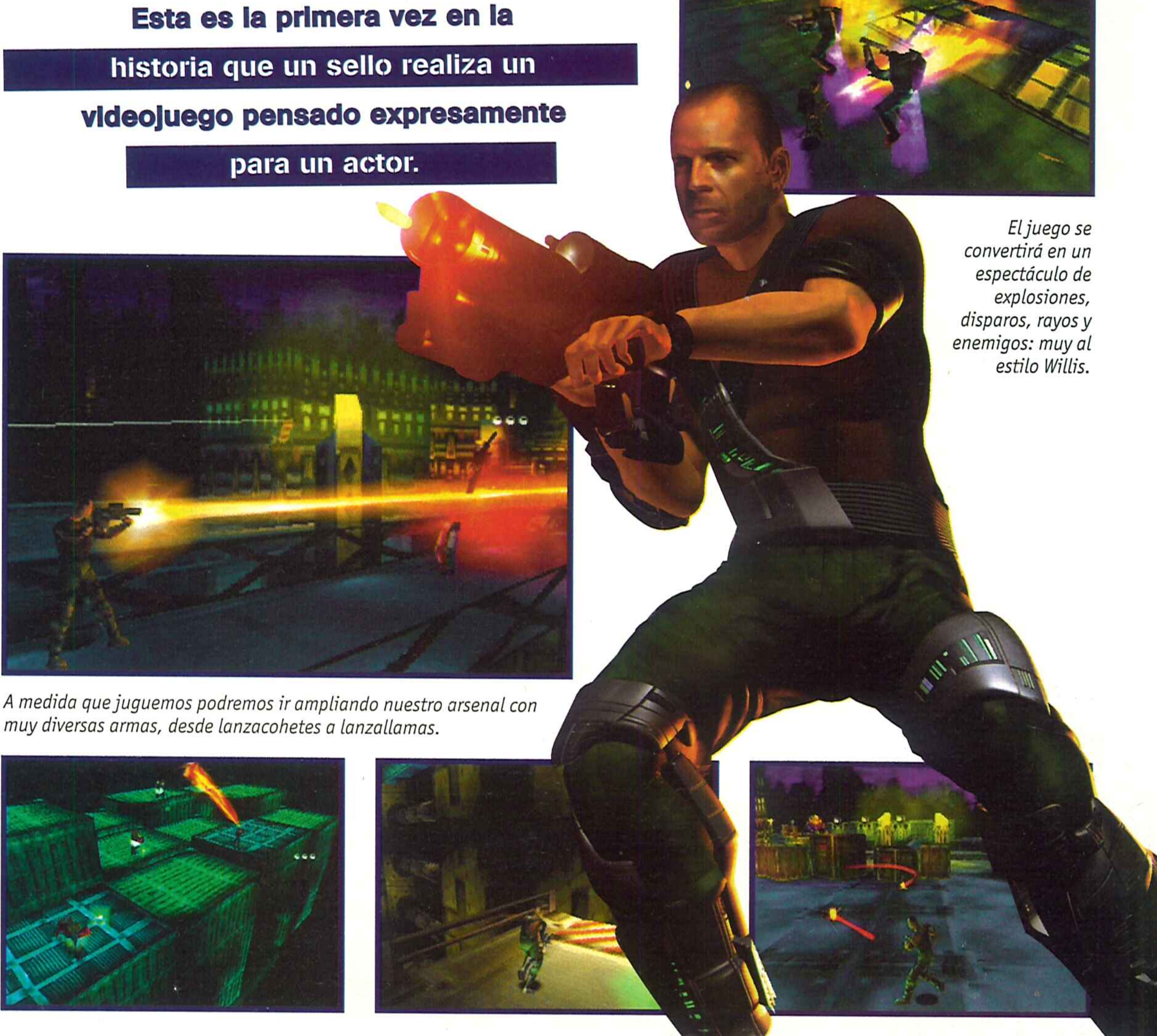


Este "shoot´em up" tridimensional promete una calidad gráfica impresionante.





Esta es la primera vez en la historia que un sello realiza un videojuego pensado expresamente para un actor.



El juego se convertirá en un espectáculo de explosiones, disparos, rayos y enemigos: muy al estilo Willis.

A medida que juguemos podremos ir ampliando nuestro arsenal con muy diversas armas, desde lanzacohetes a lanzallamas.

silencioso como un ninja

PlayStation. Además de ser un juego con una cuidadísima estética y un sobresaliente apartado gráfico, este «Tenchu» nos ofrecerá una visión muy diferente de lo que hasta ahora habíamos visto en las aventuras de acción al estilo «Tomb Raider».

El juego estará ambientado en el Japón medieval y nos propondrá encarnar a uno de los ninjas protagonistas (hombre o mujer) que deberán ir completando las misiones que se les adjudique en cada fase. Antes podremos elegir las armas, armaduras, gases, pócimas...

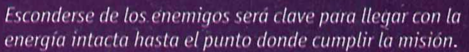
Pero la novedad reside en que en «Tenchu» el factor estratégico será realmente importante, tanto, que para cumplir los objetivos deberemos avanzar con mucho sigilo, escondernos para no ser vistos, buscar el camino menos peligroso moviéndonos con absoluta libertad sobre escenarios tridimensionales y acechar a los enemigos desde rincones ocultos para atacarles en silencio cuando menos se lo esperen.

Se está cuidando hasta tal punto el nivel de detalle que incluso podremos disfrazarnos para no ser detectados, aunque los perros sí que nos descubrirán...

La acción pura vendrá con los combates, tan sangrientos que hasta las paredes terminarán salpicadas. Incluso se han incluido animaciones especiales para los diferentes tipos de muertes.

Otro detalle importante es que los enemigos cambiarán de posición y actitud en cada partida.

Aunque «Tenchu» ya ha salido en Japón, la versión europea incluirá dos niveles más y en nuestro país aparecerá con textos y voces en castellano. Eso será para las próximas Navidades y a buen seguro que este título se convertirá en uno de los juegos más importantes de la temporada.

Esconderse de los enemigos será clave para llegar con la energía intacta hasta el punto donde cumplir la misión.



Dispondremos de muchos movimientos y ataques para enfrenarnos a los distintos enemigos y situaciones.





Podremos disfrutar de varias cámaras y perspectivas para seguir la acción desde el mejor ángulo posible.

«Tenchu» será una peculiar aventura de acción 3D en la que, en la mayoría de las ocasiones, en lugar de enfrentarnos a los enemigos, deberemos tratar de evitarlos.



Cuando esconderse no sea suficiente tendremos que recurrir a las habilidades ninja. Los resultados serán a veces así de contundentes.



La ambientación del Japón medieval será soberbia hasta en el más mínimo detalle. Será una gozada recorrer sus mapeados 3D.

ACTIVISION

QUAKE II

la saga interminable

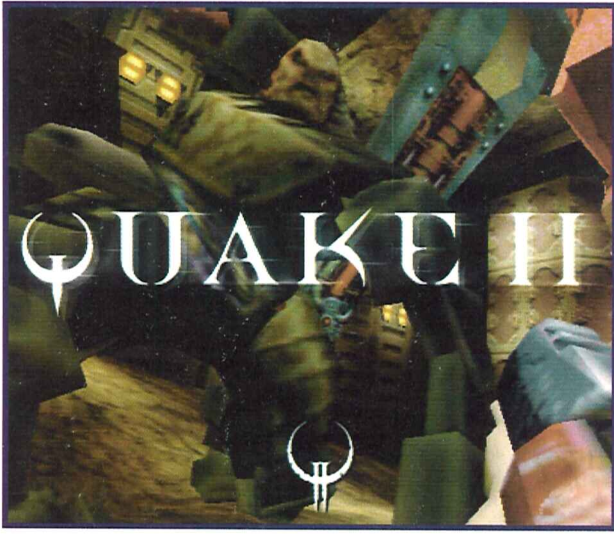
PlayStation y N64. Pues sí, aunque la primera versión de «Quake» no estuvo disponible en PlayStation, ya se está trabajando en la segunda parte que aparecerá en la consola de Sony además de en N64.

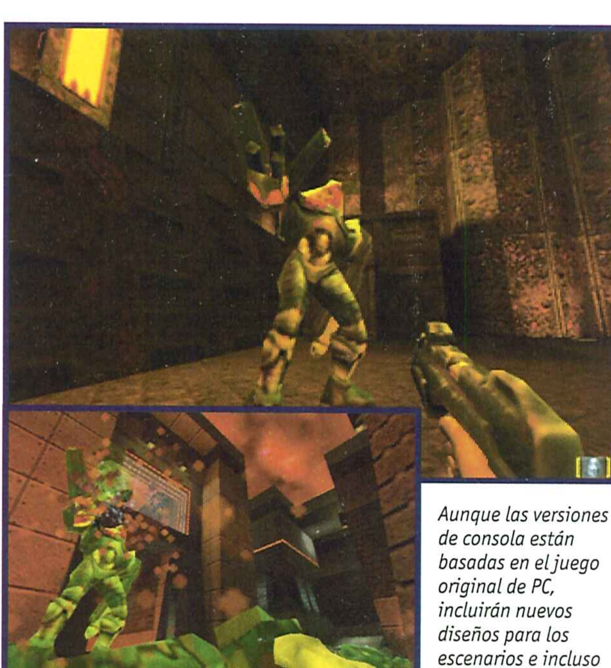
La versión PlayStation está siendo desarrollada sobre un motor mejorado de «Shadowmaster» y contará con texturas muy sólidas, sin apenas pixels, buena resolución y con una velocidad de movimientos más que aceptable.

Se está empleando una técnica que subdivide los polígonos al acercarte, por ejemplo, a una pared, y conseguir que se vea menos angulosa. Otra cosa realmente interesante serán los efectivas juegos de luces que se pueden apreciar perfectamente al disparar en un pasillo y ver el destello del disparo perderse por el fondo. El control se mejorará bastante gracias al uso del pad analógico y es casi seguro que se incluirá un modo para cuatro jugadores vía multitap.

La versión para N64 está más avanzada que la de PlayStation, tiene mejores texturas (aunque también un aspecto menos luminoso), y está siendo programada por el mismo equipo que realizó la primera parte. La mayor novedad será la inclusión del modo "deathmatch" para cuatro jugadores.

Ambas versiones (PlayStation y N64) estarán basadas en el juego de PC, pero no se copiarán los niveles, a los que se les están incluyendo modificaciones, e incluso habrá algunos nuevos (más en PlayStation, por aquello de la memoria del CD).

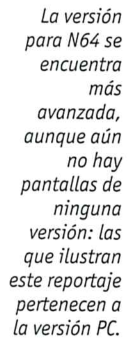




Aunque las versiones de consola están basadas en el juego original de PC, incluirán nuevos diseños para los escenarios e incluso más niveles.







La versión para N64 se encuentra más avanzada, aunque aún no hay pantallas de ninguna versión: las que ilustran este reportaje pertenecen a la versión PC.



ASTEROIDS

el juego de siempre, pero ahora en 3D







Los asteroides rotarán, las explosiones serán más espectaculares y habrá más armas, pero seguirá siendo el «Asteroids» de siempre.

PlayStation. A la hora de hacer la conversión de semejante clásico, en un principio se pensó en hacer un "shoot'em up" en primera persona, y posteriormente algo parecido a «Lylat Wars». Sin embargo, al final se optó por mantener la fórmula mágica, pero, eso sí, vestida para la ocasión.

Nosotros seguiremos siendo una pequeña nave (ahora con muchas formas), que flota en un espacio (ahora tridimensional), cargado de peligrosos asteroides (ahora sólidos como rocas).

Habrá también muchos efectos de luz y explosiones, a parte de que contaremos con un inmenso arsenal para dedicarnos a hacer estallar los gigantescos peñascos. Se podrá interactuar con los escenarios, en los que habrá agujeros negros que nos absorberán, soles que despedirán fuego...

Otras novedades serán un modo para dos jugadores y la presencia de enemigos finales. ¡Ah, y también se incluirá el «Asteroids» original!

T'AI FU

un tigre con muchas artes

PlayStation. Un tigre karateka protagonizará este singular juego de acción en el que se combinarán "beat'em up" y plataformas de un modo bastante curioso.

Los enemigos de nuestro tigre serán distintos animales (monos, serpientes...) cada uno con su particular forma de luchar. T'ai Fu deberá avanzar sobre coloristas escenarios 3D mientras va aprendiendo nuevos golpes y movimientos especiales. Habrá dos barras de energía, una para la vida y otra para el "chi", una energía especial que le permitirá emplear la fuerza del aire, del fuego, de la tierra y el agua en distintos movimientos especiales.

Los 20 niveles de juego estarán plagados de efectos de luz y rotaciones y para las animaciones de los animales se ha empleado la tecnología Morph-X, desarrollada por Dreamworks, y que les permitió lograr la realista animación de los dinosaurios que vimos en «El Mundo Perdido».



A medida que avancemos aprenderemos nuevos ataques y a emplear las fuerzas de la naturaleza en nuestro beneficio.



Podremos movernos con libertad absoluta sobre escenarios 3D ambientados en junglas, templos chinos, grutas...





Nuestro tigre, al igual que sus numerosos enemigos, será capaz de ejecutar multitud de golpes de kárate.

ACTIVISION



PlayStation. Este nuevo arcade de lucha protagonizado por los miembros de la Patrulla X se encontraba en una fase muy temprana de su desarrollo, y tan sólo pudimos ver a algunos personajes que se movían, e incluso se pegaban, pero que no existían aún ni barras de energía ni golpes especiales.

Lo más interesante es que esta será la primera vez que estos famosos personajes protagonicen un juego de lucha en 3D, y la verdad es que la pinta que tenía la cosa parecía excelente.

Además de comprobar que habrá 13 personajes con sus diferentes maneras de luchar acordes con su personalidad en los cómics, pudimos ver zooms, rotaciones y una opción llamada "environment on/off" la cual nos permitirá modificar los decorados para quitar la niebla, hacer que el hielo resbale, etc... Un juego que promete, pero al que aún le falta bastante para estar listo.







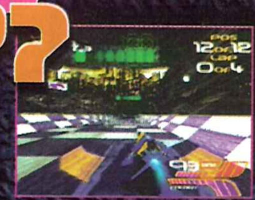
Todas estas pantallas pertenecen a una versión muy temprana del juego, aunque sirven para ilustrar sus futuras posibilidades.

X-MEN

Super héroes a palos


wipEout 2097
WIPEOUT 2097
PlayStation
PLATINUM
SLES 00327


wipEout 2097










DESTRUCTION DERBY 2


DESTRUCTION DERBY 2
DESTRUCCION DERBY 2
PlayStation
PLATINUM
SCES 00008

P L A T I N U M


adidas power soccer
adidas POWER SOCCER
PlayStation
PLATINUM
SLES 00189


adidas


power soccer






FORMULA 1


FORMULA 1
FORMULA 1
PlayStation
PLATINUM


PlayStation


PSYGNOSIS

F-1 WORLD GRAND PRIX

Tiene toda la pinta de ser el simulador de F1 que N64 se merecía.

Lo de (casi) siempre: los textos estarán en inglés.

El simulador que todos estábamos esperando

Hablar del sello Nintendo Sports es hablar de simuladores de máxima calidad. Este grupo de programación, creadores del magistral «NBA Courtside»-, está a punto de sacar «F1 World Grand Prix», simulador de velocidad que, podéis estar seguros, también llegará a lo más alto en su género. Poneos cómodos y empezad a admiradlo con nosotros.

Todos sabemos que los simuladores de coches aparecidos hasta la fecha para N64 no han sido excesivamente espectaculares. Pero parece que, por fin, se va a poner remedio a esta situación: este «F1 World Grand Prix» ofrecerá todas las cualidades necesarias para satisfacer al más exigente de los usuarios.

En realidad, la calidad de este juego no nos ha cogido por sorpresa, pues en el pasado E3 ya pudimos ver algunas escenas y pudimos adivinar que simulará, con todo lujo de detalles, el desarrollo de las carreras de F1.

De esta forma, podremos escoger entre once escuderías con sus correspondientes pilotos reales, modificar el coche en un sinfín de aspectos (desde la inclinación de los alerones hasta los litros de carburante que queremos llevar), correr en cualquiera de los circuitos oficiales que han sido perfectamente recreados y representados con infinidad de detalles (publicidad incluida), y todo esto bajo cinco climatologías diferentes que incluso nos obligarán a cambiar el tipo de neumáticos durante las carreras.

¿Queréis más? Pues habrá más: cinco modos de juego, entre los que podremos encontrar un modo "Challenge" en el que nos pondrán en el papel de un piloto en complicadas situaciones ocurridas en el pasado mundial; podremos jugar con un amigo a pantalla partida horizontal o verticalmente; los principiantes tendrán la opción de recibir ayuda de la consola en los puntos más comprometidos de cada circuito; podremos elegir entre jugar con coches indestructibles o arriesgarnos a perder el alerón delantero e incluso las ruedas en aparatosas colisiones... y aún no hemos mencionado lo más impactante del juego: las repeticiones de las carreras. Todo el que haya visto alguna vez una retransmisión televisiva de este deporte, difícilmente diferenciará éstas de las repeticiones de «F1», pues el juego de cámaras, la iluminación, los movimientos, los colores, la definición, los efectos de la climatología, el humo de los escapes... serán sencillamente perfectos. Ver para creer.

Seguro que ya os habéis puesto de los nervios, pero tranquilos, que este prometedor simulador no estará en la calle hasta finales del próximo septiembre. Paciencia.











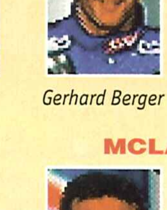
LAS ESCUDERÍAS DE «F1»

Serán las reales, cómo no, y todas ellas -a excepción de Williams, que aún no tiene un segundo piloto-, nos ofrecerán a sus dos estrellas actuales para emular sus hazañas en nuestra Nintendo 64.

ARROWS

Damon Hill · Pedro Diniz

BENETTON



Gerhard Berger · Jean Alesi

FERRARI





Eddi Irvine · M. Schumacher

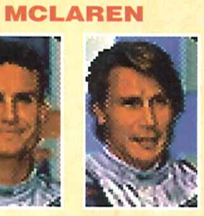
JORDAN



G. Fisichella · Ralf. Schumacher

MCLAREN





D. Coulthard · Mika Hakkinen



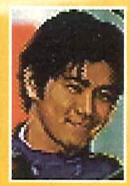
MINARDI





Jarno Trulli · Ukyo Katayama

PROST





Olivier Panis · Shinji Nakano

SAUBER



Johnny Herbert · Nicola larini

STEWART





Jan Magnussen · R. Barrichello

TYRRELL





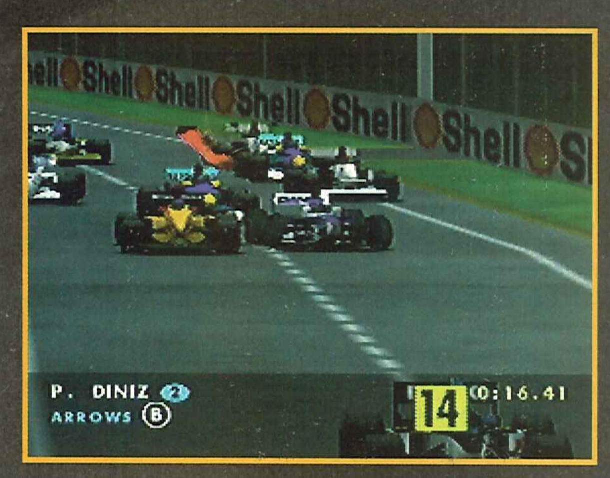
J. Verstappen · Mika Salo

WILLIAMS





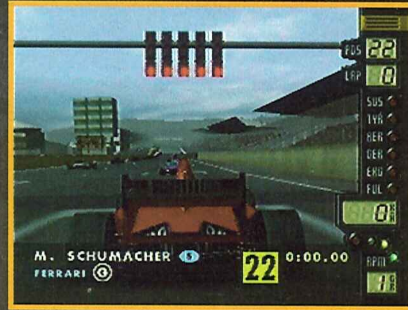
Heinz-Harald F. · ¿¿??



En el caso de que activemos la opción de averías, veremos cómo en los choques salen despedidas algunas piezas de los vehículos implicados. Sirva como ejemplo el vuelo de nuestro alerón delantero.



El estado en el que ha quedado el coche de Damon Hill, con la dirección hecha cisco, es el resultado de la pésima conducción de un osado redactor que eligió probar el juego en nivel experto.







Además de disponer de la posibilidad de correr con coches y pilotos reales y en los circuitos que componen el mundial de fórmula 1, también podremos disfrutar de diferentes condiciones climatológicas, algunas de las cuales han sido magistralmente logradas como, por ejemplo, la lluvia.















El realismo de las repeticiones alcanzará un grado sorprendente. Será una delicia tanto jugar como mirar.

TODOS QUEDAN ATRÁS.

La proliferación de títulos de carreras en Nintendo 64 ha ido, obviamente, incrementándose con el tiempo. Desde los primeros títulos hasta los más recientes ha habido una mejora sustancial en cuanto a "seriedad" gráfica, aunque la sensación de velocidad nunca ha llegado al nivel que alcanzará «F1 World Grand Prix».

F1 POLE POSITION



El primer juego de fórmula 1 resultaba demasiado lento y algo simplón gráficamente, aunque se dejaba jugar.

AUTOMOBILI LAMBORGHINI



Muchos modelos de Lamborghini compitiendo en circuitos demasiado vacíos, pero a muy buena velocidad.

SAN FRANCISCO RUSH



Cuestas, peraltes, y muchos saltos. Jugable pero no adictivo. Uno de esos juegos para un público muy especial.

CRUIS'N USA



Carreteras anchas como autopistas, o coches demasiado pequeños, no sabemos. Un juego loco pero adictivo.

GT 64



El mejor apartado gráfico de este género en Nintendo 64. Carreras emocionantes, recorridos ejemplares, pero es muy lento.

MRC



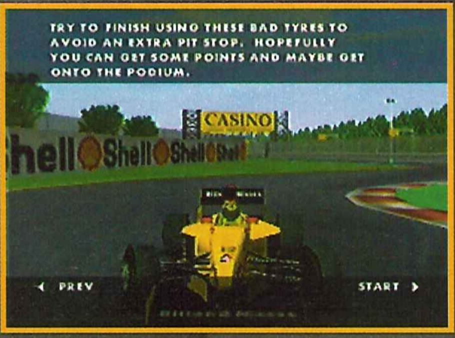
Cantidad de coches, modos y bifurcaciones en cantidad de circuitos. En cuanto a calidad diremos: no es malo.

TOP GEAR RALLY



El gran representante de los rallies en Nintendo 64. Veloz, emocionante y manejable, aunque abusa de la niebla.





En el modo Challenge nos meterán en diferentes situaciones extremas reales vividas en la pasada temporada por distintos pilotos.



Como es lógico, el juego ofrecerá varias vistas diferentes para correr. La subjetiva será la más real y, por supuesto, la más difícil

Por calidad gráfica, por realismo y por número de opciones, este título promete convertirse en el mejor simulador de coches para N64.











MediEvil

Noche de... ¿miedo?

Bueno, parece que los chicos de Millenium han dado por concluido su trabajo y por fin nos van a dejar disfrutar de uno de los juegos más esperados del momento, el prometedor «Medievil». Ha pasado casi un año desde que os hablamos de él por primera vez, pero Sony nos ha confirmado que definitivamente saldrá al mercado a principios de Octubre.



El impresionante trabajo realizado a nivel gráfico salta a la vista y podremos disfrutar de unos decorados preciosistas y repletos de vistosos juegos de luces.

Hace aproximadamente un año, el sello Millenium tenía casi todo listo para lanzar al mercado su nuevo título, «Medievil». De repente, el proyecto se paró por completo. Al parecer, los responsables del juego no estaban plenamente satisfechos con el resultado obtenido, y decidieron seguir trabajando en él para ofrecer un producto no sólo de una calidad aceptable, sino absolutamente rompedor.

Ahora, Sony nos confirma que «Medievil» saldrá a la calle -traducido al castellano- el mes próximo. Y, por lo que hemos visto, el tópico de "merecía la pena esperar", viene que ni pintado al caso.

Como algunos sabréis, «Medievil» va a ser una aventura con mucha acción que recordará en su ambientación al clásico «Ghoust'n Goblins», aunque con un planteamiento gráfico totalmente 3D. Su argumento, a caballo entre una película de Tim Burton y una parodia de terror, nos arrastrará a vivir una aventura protagonizada por zombies y seres salidos de su tumba, todo ello mostrado desde un punto de vista absolutamente desenfadado y con elevadas dosis de humor.

La versión que hemos podido jugar, aunque "aún" sin acabar al 100%, ya nos ha permitido descubrir un espectacular trabajo gráfico, que se reflejará tanto en unos impresionantes escenarios cuidados hasta en el más mínimo detalle, como en unas animaciones superdivertidas para el protagonista y el resto de personajes.

Pero si verlo nos ha parecido ya de por sí bastante atractivo, jugarlo lo será aún mucho más, ya que su combinación de "beat´em up", aventura y arcade promete ser absolutamente explosiva. Además, «Medievil» estará plagado de sorpresas, situaciones curiosas, secretos y detalles de humor que provocarán la carcajada, lo que nos incitará a investigar hasta el último rincón de sus laberínticos mapeados.

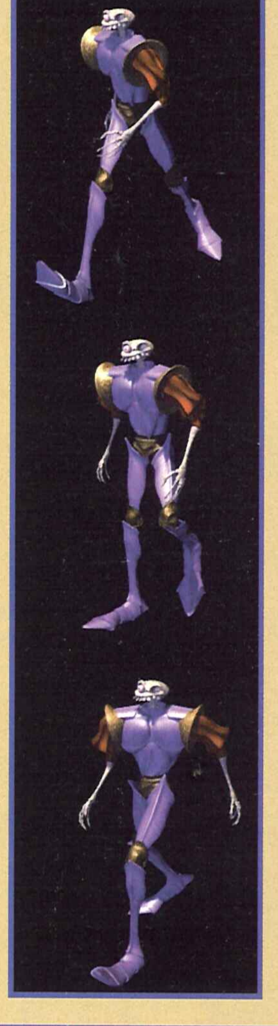
Queda claro que este año no ha sido precisamente de descanso para los chicos de Millenium, quienes han trabajado a tope para conseguir que su juego se convierta en uno de los "cracks" de la temporada para PlayStation.

Promete ser un juego terroríficamente divertido.

Que hayamos tenido que esperar tanto a que saliera.

El héroe



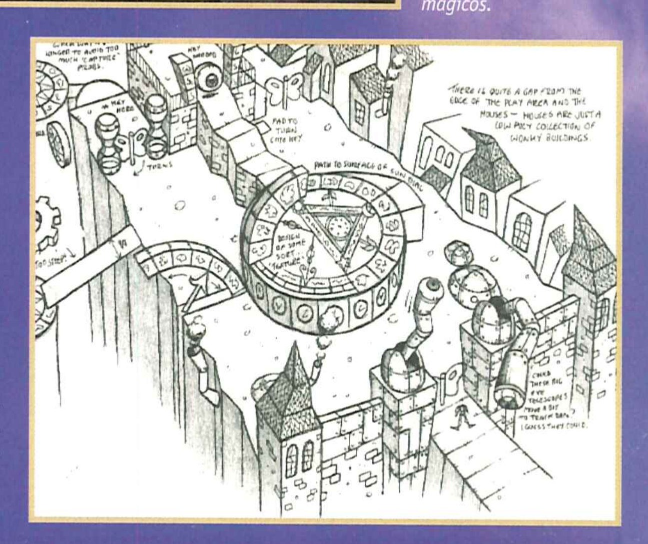
Sir Daniel será un héroe de lo más peculiar. Se trata de un caballero que dedicó su vida a defender del bien con tanto empeño y vocación que al ser resucitado de la tumba por la fuerzas del mal su espíritu no ha podido ser dominado.

Su cuerpo es puro hueso, pero será capaz de desarrollar muy variadas acciones y estará animado de manera sorprendente. Además, será capaz de transportar y usar un buen número de armas diferentes y, llegado el caso, incluso podrá convertirse en un poderoso dragón. Ahí es nada.



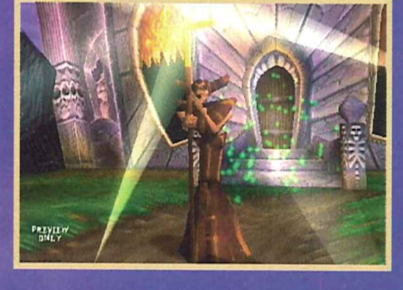
En principio, nuestro protagonista irá armado con una espada, pero después podrá mejorar su poder de ataque con mas armas y conjuros mágicos.

Los decorados han sido diseñados totalmente en 3D, de manera que podremos movernos por ellos con entera libertad, aunque, lógicamente, guardando los límites que impongan calles y paredes. Por lo general habrá que recorrer varias veces los escenarios para activar interruptores, abrir puertas, resolver puzzles...











Esta aventura de acción en 3D parece reunir todas las claves necesarias para el éxito: gráficos espectaculares y un desarrollo variado y adictivo que se ve arropado por un acusado sentido del humor.

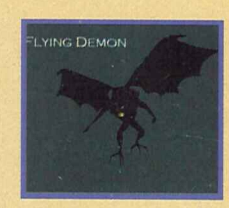


Así de propios y bien ambientados, posan los miembros de Millenium que han trabajado en «Medievil». Sin duda, este es el mejor título que han hecho hasta ahora para una consola.





Monstruos de risa







Es juego estará plagado de criaturas del más allá que intentarán acabar con nosotros por todos los medios a su alcance. El diseño de estos monstruos será de todo menos terrorífico, ya que se ha buscado el sentido del humor hasta en las situaciones más negras, como, por ejemplo, ahorcando a caballeros sin cabeza...

WILD 9

EL HOMBRE DEL RAYO MULTIUSOS

Nuevo, original, fresco, hilarante... Este título de Interplay realizado por el sello Shiny, aglutinará las virtudes de los mejores plataformas junto con la técnica más vanguardista.
«Wild 9» tiene todas las papeletas para convertirse en un número nueve... digo, en un número uno.

Todos recordamos, con una sonrisa en los labios, la serie «Earthworm Jim», aquellos juegos de plataformas para 16 bit llenos de acción, buenos gráficos y, sobre todo, tonterías inagotables, como el solemne acto de poner a una pobre vaca en órbita haciendo palanca con un deslabazado frigorífico.

Los autores de estas simpáticas locuras -con Dave Perry al frente-, vuelven a la carga y, tras casi dos años de trabajo, en los que han ido buscando (y encontrando en lugares como Francia, Canadá, USA, Alemania y Holanda) a las personas idóneas para el desarrollo del nuevo título, ya tienen casi listo este disparatado y desternillante «Wild 9».

Con el juego aún al 65% de su desarrollo (no hace falta que lo memoricéis, seguro que mirando las pantallas se os queda grabado en el subconsciente) nos hemos divertido más que con el 100% de muchos otros títulos.

«Wild Nine» será básicamente un plataformas en el cual el personaje protagonista disfrutará de libertad de movimientos 2D en escenarios de aspecto 3D (estilo «Pandemonium», vamos).

Aparte de todos los movimientos exigibles a un protagonista de plataformas (saltar, agacharse, andar o correr...), disfrutaremos de la colaboración de nuestra valiosísima arma, un rayo multiusos que nos permitirá levantar a nuestros enemigos y zarandearlos de un lado a otro, colgarnos de ciertos lugares para balancearnos y poder llegar así a plataformas en principio inaccesibles, o incluso apartar a un lado obstáculos del camino.

Estas fases de plataformas, se verán intercaladas con otras en las que se nos propondrán retos muy diferentes, tales como pilotar una moto de agua o participar en una carrera en caía libre por un interminable túnel.

Gráficos de calidad (con sorprendentes efectos), música orquestada aderezada con espeluznantes gritos, jugabilidad máxima... la espera está mereciendo la pena. El trabajo que todavía se está llevando a cabo (por mucho que los de Shiny afirmen que "ya terminan, ya") nos hace soñar con un título realmente impactante.





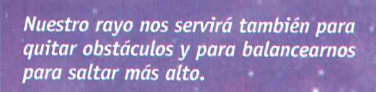


Una de las características más destacables de este juego será el arma de nuestro protagonista. De ella saldrá un rayo con el que podremos, entre otras cosas, capturar a nuestros enemigos y zarandearlos de un lado a otro y golpearlos en el suelo.







Nuestro rayo nos servirá también para quitar obstáculos y para balancearnos para saltar más alto.

Amigos y enemigos






Como es habitual en los juegos de Shiny, nos encontraremos con una alocada y divertida galería de amigos y enemigos del personaje protagonista. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos de los diseños hechos a mano de estos personajes.

La concepción gráfica del juego será parecida a la de «Pandemonium», es decir, que a pesar de su aspecto 3D, sólo podremos movernos linealmente.

el famoso programador Dave Perry vuelve con un nuevo y alocado plataformas que os sorprenderá por sus atractivos gráficos





Entre las fases de plataformas encontraremos otras como estas en las que caeremos por un largo túnel o donde pilotaremos una moto de agua.

Parece variado, con una elevada calidad técnica, lleno de detalles gráficos y sonoros y con mucho sentido del humor.

Si no aumenta la cantidad de fases, se convertirá en uno de esos juegos perfectos... para jugar durante dos semanas.





Por fin, uno de ninjas.

NINJA Shadow of Darkness

Core ha decidido que los juegos deben empezar a mezclar géneros de forma definitiva. Por eso nos va a traer este "shoot-beat-slash & R.I.P.'em up" (o algo así) con un hiperactivo ninja como protagonista. Prometedor.

¡Vuelve la moda Ninja! No, no hay que vestirse de negro, comprarse una remesa de shurikens y ponerse unas alpargatas. Nos referimos a los videojuegos, señores, que, hace ya muchos años -más o menos cuando Spectrum significaba lo mismo que ordenador-, protagonizaron tal cantidad de títulos que hasta vimos a uno en patinete (nunca olvidaremos aquella fase del «Shinobi 3», palabra).

Cutrerías aparte, estos guerreros tienen demasiado carisma como para desaprovechar la oportunidad de hacerse protagonistas de un juego en las 32 bits, de ahí que Core nos vaya a meter en la piel de uno de ellos para batirnos el cobre contra todo tipo de criaturas del más allá y del más acá. Así, encontraremos, además de diablos y zombies, animales salvajes y bastante irreverentes en sus ataques, (como la araña que se te sube a la chepa), aunque podremos quitárnoslos a todos de encima mediante patadas, mandobles de Dreamcast, digo de katana, e incluso con magias variadas de impresionantes efectos destructivos y plásticos, que romperán con la monotonía de machacar a un enemigo tras otro.

«Ninja» tendrá numerosas cámaras que presentarán la acción de una manera bastante cinematográfica y, a través de ellas, se nos mostrará un juego que combinará "shoot´em up", "beat´em up", lucha tipo versus e incluso ciertas dosis de aventurilla, todo ello en unos decorados 3D de magnífico aspecto.

Em mes próximo tendremos una versión definitiva. Ya os contaremos en qué queda la cosa.

Tiene carisma, presencia, calidad y muchísimas tortas.

La mezcla de géneros puede que no dé el resultado esperado.

Un ninja auténticamente todo-terreno

El protagonista del juego se verá obligado a recorrer parajes de lo más variopinto, aunque en ninguno de ellos encontrará precisamente amigos. Aquí tenéis una pequeña muestra de los escenarios que deberá visitar y de los enemigos a los que se deberá enfrentar.



En este escenarios encontraremos montones de señores deplorablemente alimentados, que intentarán mejorar su estado con filetes de ninja.



El bosque estará más poblado de enemigos que una delegación de Hacienda y aquí las magias nos harán grandes servicios.



OH!, ¡el infierno!, sí, bueno, no es para tanto, aquí sólo tendremos que ocuparnos de matar al demonio. Poca cosa...



El monasterio, lugar de cultos inconfesables, donde deberemos convencer a todos los monjes de su equivocación religiosa a base de ... "obleas".



Lugar fresco como un queso de Burgos, donde completaremos un master acelerado de "machaca-diablillos" profesional.



Aquí los enfrentamientos con arañas gigantes (y, peor todavía, peludas) serán la tónica general. Aracnofóbicos abstenerse.

No sólo de Tomb Raider vive Core ¿o sí...? Bueno, el caso es que antes de la tercera aparición de Lara, la compañía británica nos va a presentar este juego de trepidante acción en el que un ninja deberá enfrentarse a tropecientos mil enemigos.



Algunos enemigos serán realmente descomunales, como estos gigantescos y malhumorados dragones.

Como veis, algunas de nuestras magias tendrán efectos auténticamente explosivos.



Tampoco faltarán las tiendas en las que podremos comprar todo tipo de ítems.



Nasíos pa´ matar

SMALL SOLDIERS



Small Soldiers es el título de la próxima producción de Steven Spielberg que veremos pronto en los cines de todo el mundo. Dreamworks -el sello de software propiedad de este afamado director- ya se ha encargado de realizar la correspondiente versión en videojuego.



La historia comienza cuando una fábrica de juguetes que ha diseñado unos soldados llamados Commando Elite y a sus rivales, los Gorgonitas, es comprada por una multinacional de ordenadores. Los chips que se les iban a incorporar a estos muñecos para que pudieran realizar algunas acciones simples son accidentalmente cambiados por otros del ejército estadounidense que están dotados con una inteligencia artificial preparada exclusivamente para afrontar las más extremas condiciones de combate... y ya está armado el lío.

La película irá por otros derroteros -los Commando Elite llegan a una pacífica ciudad y empiezan a sembrar el pánico-, pero el juego nos pondrá a los mandos de Archer, el líder de los gorgonitas, quien debe enfrentarse a los malvados soldaditos con la intención de devolver a su pueblo a la Dimensión Gorgonita.

De esta forma, nos encontraremos encerrados en laberínticas mazmorras en las cuales los soldaditos campan a sus anchas. Nuestro objetivo principal consistirá en eliminar a todos los soldaditos que podamos, tarea para la cual nos resultará imprescindible encontrar los llamados "surtidores de gorgonitas" que se encuentran diseminados por todo el mapeado.

Estos surtidores nos ofrecerán la oportunidad de invocar varios tipos de criaturas amigas, con características diferenciadas, que caminarán a nuestro lado hasta que vislumbremos a un enemigo, momento en el que se olvidarán de nosotros e irán en tropel a machacarlo con sutiles golpes de panza, taimados mordiscos, amorosas cornadas... bueno, lo que mejor se le dé a cada uno de ellos.

Nuestro personaje tendrá también a su disposición 20 tipos diferentes de armas con las que eliminar a sus adversarios y deberá buscar y rebuscar por salas y pasadizos hasta encontrar ítems, reforzadores y las diferentes llaves que le permitan seguir avanzando en su camino.

El mes próximo, una vez tengamos la versión definitiva del juego, veremos lo que llega a dar de sí esta última y ambiciosa producción de Dreamworks. En principio, tiene buena pinta.

La película que arrasa en Estados Unidos







El estreno de Small Soldiers ha causado sensación en USA. No en vano, esta película ha sido dirigida por el director de Gremlins, producida por Steven Spielberg y cuenta con increíbles efectos especiales realizados por Industrial Light & Magic, responsable de los efectos vistos en Terminator, Alien o El Mundo Perdido. El estreno de la película en España está previsto para el próximo Octubre.

Estos personajes tan pintorescos son los gorgonitas, los "buenos de la película" y las víctimas de los soldaditos. En el juego controlaremos a Archer y el resto de criaturas nos ayudarán en momentos puntuales.

Originalidad, jugabilidad y buen aspecto gráfico.

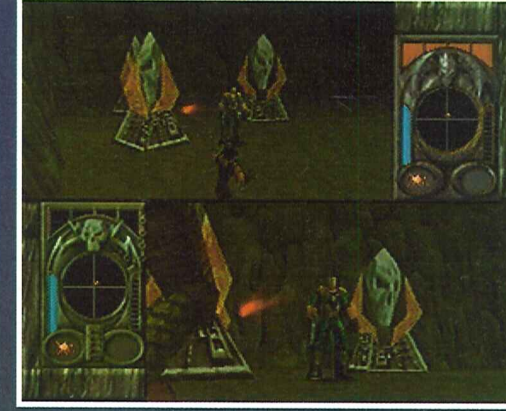
El ritmo de juego parece algo discontinuo e irregular.



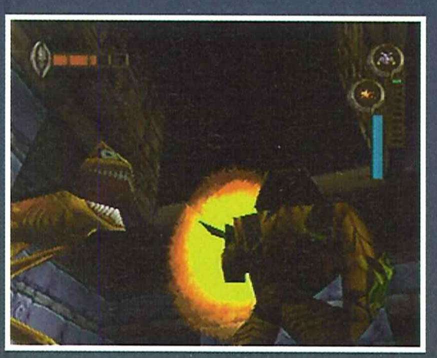
El juego incluirá animaciones creadas con el software Morph X, propiedad de Dreamworks y que ya utilizó en «El Mundo Perdido».



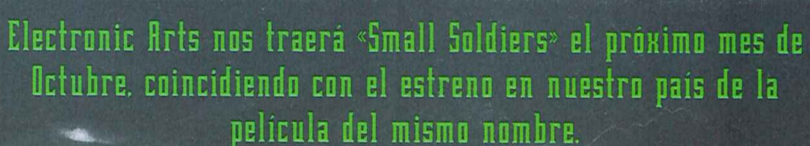
Básicamente el juego será un "shoot´em up" 3D, aunque también la aventura hará acto de presencia en forma de llaves y otros ítems.



Existirá un modo para dos jugadores en el que nuestro cometido será llegar a la guarida contraria y destrozar a bombazos sus estatuas.













Los miembros del comando rebelde serán los principales enemigos a los que Archer y sus amigos tendrán que enfrentarse. Aunque en un principio no eran más que juguetes, ahora son criaturas armadas y muy peligrosas.



Ya le puedes ver la cara a Duke

DUKE NUKEM: time to kill

Duke ha cambiado los tétricos pasillos por escenarios abiertos, la perspectiva subjetiva por la tercera persona... Duke, en definitiva, ha modificado su estilo para acercase al género de moda: la aventura de acción.

Aunque parezca increíble, uno de los mayores exponentes del "shoot´em up" subjetivo se ha cambiado de bando. Ahora Duke quiere codearse con la mismísima Lara Croft, ofreciendo un juego con parecido planteamiento al protagonizado por la heroína de Core. Es decir, que en «Duke Nukem: Time to Kill» nos encontraremos con extensísimos escenarios en 3D en los que tendremos libertad absoluta de movimientos y que estarán plagados de puzzles, de enemigos, de trampas e incluso en los que tampoco faltarán algunas plataformas.

Sin embargo, en este título la acción tendrá mucha más importancia que los saltos o que la aventura, manteniendo de esta forma la tónica habitual de la serie de obligarnos a disparar sin descanso.

La gran peculiaridad de de este juego de Midway radica en que tendremos que viajar a varias épocas históricas en las que tanto Duke como sus enemigos se vestirán de acuerdo a las circunstancias, aunque por otra parte las armas seguirán siendo las mismas de siempre: lanzacohetes, lanzallamas, ametralladoras, fusiles, escopetas...

En total habrá 28 niveles cargados de elementos interactivos, de manera que se nos permitirá desde sacar un refresco de una máquina, hasta abrir una puerta a patadas, pasando por hacer estallar bidones, trepar por postes, bucear bajo el agua, buscar interruptores... Por supuesto, según estemos en el salvaje Oeste, en Roma o en un castillo medieval, la ambientación y por, lo tanto, todos los elementos interactivos, se adaptarán a las circunstancias.

El héroe estará animado con un buen puñado de acciones que ampliarán notablemente sus posibilidades frente a la limitación de sus anteriores aventuras. Ahora Duke podrá saltar, agarrarse a bordes de plataformas, trepar, girar en el aire en largos saltos laterales, rodar por el suelo, mirar para apuntar con mayor precisión... en fin, todo un repertorio para un héroe de aventura.

Habrá que ver si en la versión final se pulen algunos defectillos de control que hemos detectado en esta versión "beta". De ser así, Duke podría convertirse en un título absolutamente rompedor.







Largo, completo y plagado de sorpresas.



El control parece todavía un poco un poco duro.

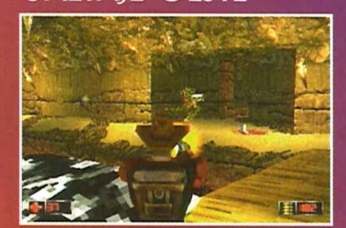
Un "paseo" por la historia

Edad Moderna





Salvaje Oeste





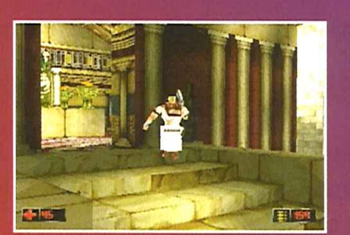
Edad Media





Imperio Romano





Uno de los aspectos más originales de «Duke Nukem: Time to Kill» será la posibilidad de recorrer varias épocas históricas, en las cuales, tanto los decorados como el vestuario de Duke, encajarán con el entorno. Habrá varios niveles para cada época, siendo la Edad Moderna el paso obligado para llegar al Oeste, a la Edad Media o al Imperio Romano. Todos los tópicos de estos períodos de la historia estarán fielmente reflejados en el juego.





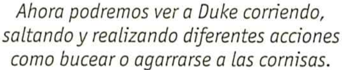






Los enemigos serán básicamente los mismos en todos los niveles, con la incorporación paulatina de nuevos engendros. Lo más destacable de estos personajes es el hecho de que han sido construidos como modelos poligonales, evitándose así la habitual pixelación de la saga «Duke Nukem».





Ahora podremos ver a Duke corriendo, saltando y realizando diferentes acciones como bucear o agarrarse a las cornisas.



Gráficamente se han incorporado notables mejoras con respecto a los anteriores "shoot´em ups" protagonizados por Duke.

Aunque este título estará presidido por la acción y los disparos, también encontraremos plataformas y bastantes elementos de aventura.







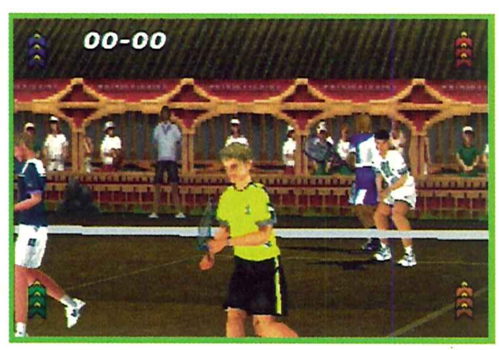
El arsenal de Duke no tendrá desperdicio, para él se han diseñado todo tipo de armas que van desde pequeñas pistolas a bestiales lanzallamas, pasando, como es lógico, por todo tipo de municiones y potenciadores de energía, escudos... Todo un arsenal.





Dispondremos de la posibilidad de competir dos jugadores simultáneos uno contra otro pudiendo elegir el vestuario y el color. Los escenarios estarán llenos de armas e ítems que nos ayudarán a acabar antes con nuestro rival, por lo que será tan importante tener buena puntería como ser rápidos en recorrer los laberintos.





SUPERANDO LA REALIDAD

All Star Tennis '99

Por razones inexplicables, PlayStation no disfruta actualmente de ningún simulador "serio" de tenis. UbiSoft, tras deslumbrarnos con el divertido arcade «Tennis Arena», resolverá este problemilla en breve con el lanzamiento del realista «All Star Tennis '99».

Tras la acertada programación de «Tennis Arena», el grupo Smart Dog ha vuelto a ponerse a disposición de UbiSoft para desarrollar, aprovechando su experiencia, este nuevo simulador de tenis. Por fin podremos disfrutar de la presencia de jugadores reales, como Michael Chang o la mismísima Conchita Martínez, novedad muy de agradecer en un simulador de un deporte tan personalizado como es el tenis. Además, contaremos con ocho escenarios diferentes, emplazados en lugares tan dispares como Sidney, California, o París, que nos permitirán jugar sobre distintos tipos de superficie: acogedora hierba, tierra batida con distintos tintes, o cemento, duro como una roca.

La forma de controlar a nuestro tenista será bastante parecida a la de su predecesor, de forma que podremos ganar los puntos con dejadas, smashes, globos y voleas, teniendo también la posibilidad de realizar uno de los tres movimientos especiales que tendrán todos los jugadores, que serán más o menos potentes de acuerdo con las unidades de que disponga cada uno en su barra de energía.

Como veis, el planteamiento arcade también estará presente, pero su similitud con la realidad se dejará ver, sobre todo, en el comportamiento físico de la pelota.

Aunque la beta que hemos jugado está más desarrollada por el lado gráfico que por el jugable, no desconfiamos de la profesionalidad de los chicos de Smart Dog a la hora de hacer que nuestros contrincantes nos hagan sudar.

Pronto veremos si se convierte en un título "All Star".



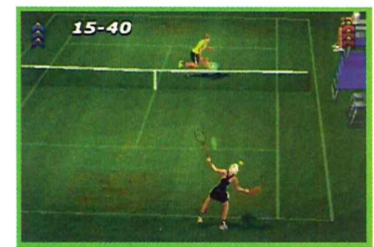
El cambio de campos nos dejará ver de cerca los realistas diseños de los jugadores.



Los encuentros de dobles prometen ser muy emocionantes y llenos de dificultades



Michael Chang podrá caer derrotado ante Conchita, y no veas cómo protestará el tío.

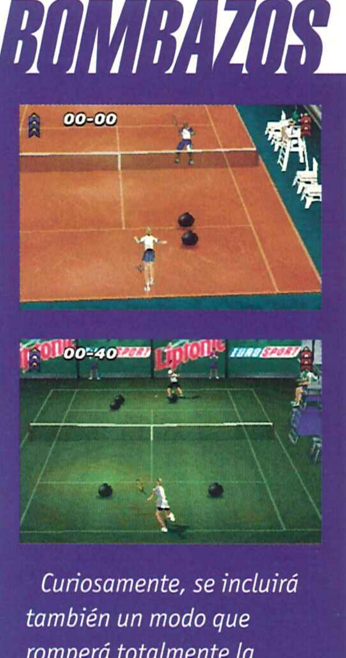


Sobre hierba, tierra batida o cemento, la pelota se comportará con gran realismo.

BOMBAZOS



La animaciones serán enormemente realistas y cargadas de detalles. Incluso podremos ver cómo el viento mueve la ropa de algunas deportistas.

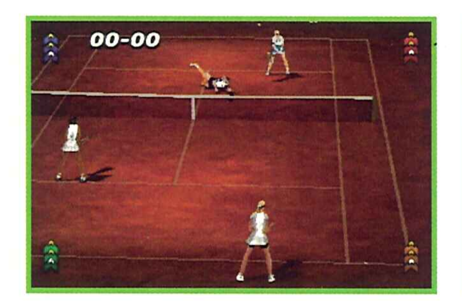


Curiosamente, se incluirá también un modo que romperá totalmente la sensación realista que todo el juego trasmite. Cada vez que la pelota dé un bote, dejará un obsequio para el jugador contrario en forma de una peligrosa bomba.

Por fin, los aficionados al deporte de la raqueta recibirán el mes próximo el simulador que estaban esperando: «All Stars Tennis ´99» nos traerá a algunas de las mayores estrellas del tenis mundial.



Por fin un simulador de tenis real con jugadores auténticos.



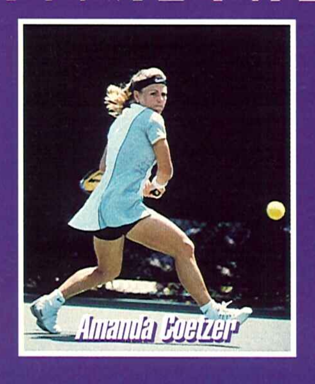


El movimiento resulta aún algo lento, sobre todo en dobles.

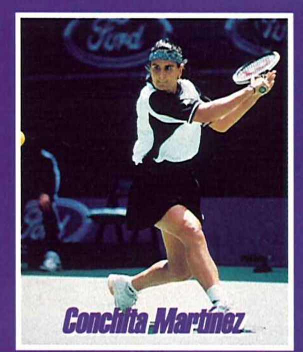


Las imágenes renderizadas de los jugadores aparecerán antes de cada encuentro. Además de los ocho tenistas reales, habrá otros cuatro ficticios... ¿quizás este espacio estaba reservado para alguien que dijo "no"?

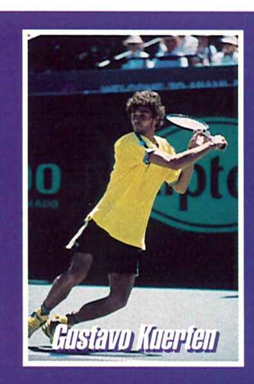
JUEGA CON LOS Nº1



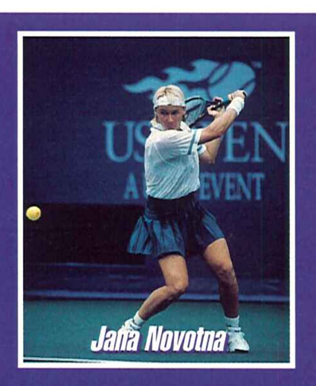
Amanda Coetzer



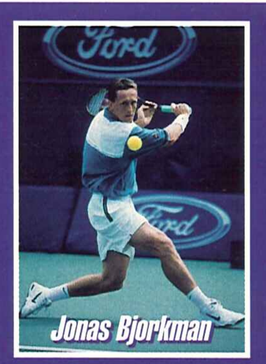
Conchita Martínez



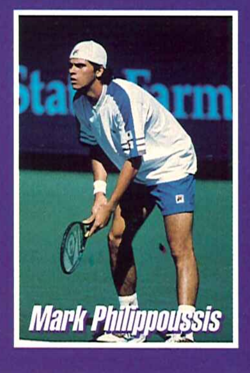
Gustavo Kuerten



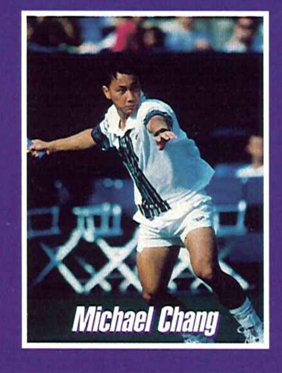
Jana Novotna



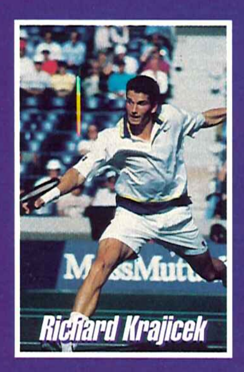
Jonas Bjorkman



Mark Philippoussis



Michael Chang



Richard Krajicek

La oportunidad de jugar con y contra tenistas del calibre de los que podéis ver en las fotografías, -ahí está Conchita Martínez-, no nos la ha dado ningún juego anterior.

Sólo hemos podido encarnar a Sampras en los simuladores de Codemasters y, en los tiempos del Spectrum, (haced memoria con nosotros) a Emilio Sanchez Vicario en «ESV Grand Slam», realizado por el sello español Zigurat.

En «AST '99» podremos escoger entre ocho tenistas reales que estarán fielmente representados, que vestirán su indumentaria habitual y que incluso darán sus golpes característicos.

¿Quién dijo que *Mortal Kombat* era salvaje?

thrill kill

Cuando pensábamos que ya lo habíamos visto todo en lo que a juegos de lucha brutales se refiere, llega Virgin y nos presenta un juego que, si fuera una película, pertenecería el sello Troma (ya sabéis, El Vengador Tóxico y otros títulos de serie B). Los combates son tan exageradamente bestias, que terminan provocando la risa.

Un cirujano sádico, un engendro de fuerza sobrehumana y escaso cerebro, un loco peligroso, un caníbal... Una colección de criaturas sacadas de la galería de seres perversos más delirante jamás imaginada serán los protagonistas de este arcade de lucha que promete romper todos los moldes en cuanto a agresividad e impacto visual se refiere.

Os contamos. «Thrill Kill» nos ofrecerá la posibilidad de elegir entre de 8 monstruos capaces de propinar unos golpes que despedazarían al mismísimo Terminator. Cuatro personajes se encontrarán simultáneamente en el ring y nuestro objetivo será rellenar la barra de energía a base de machacar a los otros tres. Cuando nuestra barra se llene, un poder especial nos permitirá despachar a uno de nuestros adversarios de una forma, digamos, definitiva.

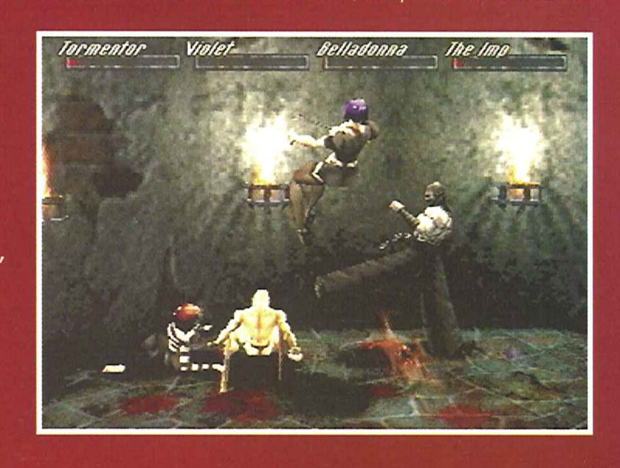
Cuando sólo queden dos personajes en liza, el vencedor se marcará un fatality que hará que los golpes finales de «Mortal Kombat» parezcan cosa de niños.

Todo ello se verá aderezado con abundante salsa de tomate repartida estratégicamente por escenarios tan tétricos como los protagonistas.

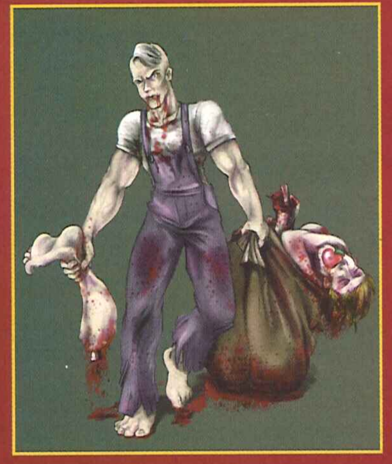
Obviamente no es un juego que vaya a resultar ideal para exhibir en una guardería, pero la exagerada agresividad de los personajes y su caricaturesca figura, así como lo desproporcionado de los golpes, provocará que ver volar una cabeza por los aires resulte incluso sarcásticamente divertido.Un juego que dará mucho que hablar. Al tiempo.



Un cachetito en el trasero es lo menos que pueden esperar las chicas que participan en este descontrolado torneo. Claro, que ellas también sabrán devolver las "caricias", aunque con menos dulzura.



Humor negro para adultos





Si las escenas del juego tienen su miga, no menos fuertes son las imágenes que se han diseñado para el desarrollo y la promoción del juego. De tan macabras, rayan lo grotesco, ironizando los tópicos de las historias de terror: médicos locos, caníbales, paranoicos asesinos... Humor negro no apto para menores.



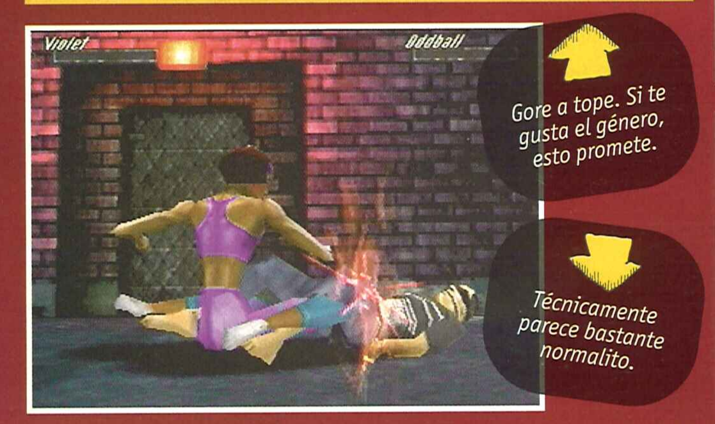


El poder de los infiernos

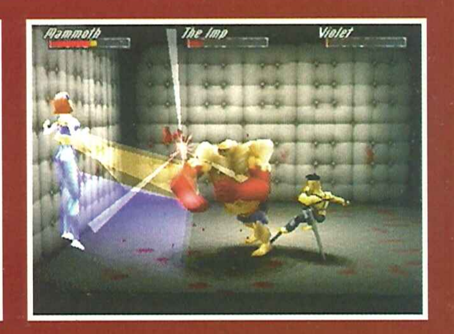
A diferencia de los juegos de lucha habituales, en «Thrill Kill» comenzaremos con la barra de energía a cero y ésta irá subiendo a medida que vayamos propinándoles golpes a los rivales. Una vez con la barra llena, un poder infernal convertirá al luchador en invencible: los otros tres personajes tratarán de huir, pero el personaje en cuestión hará literalmente pedacitos al desdichado que pille por banda.











Las pantallas de este juego hablan por sí solas. Míralas y..., bueno, ¿que te parecen?

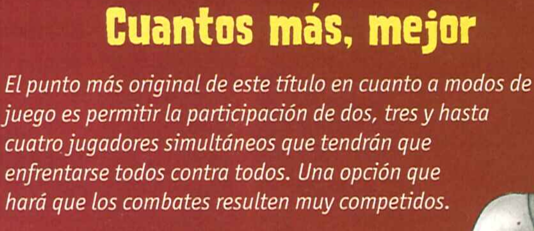








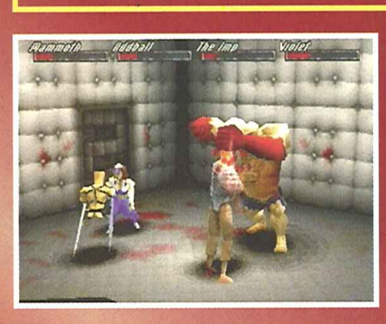




Cuantos más, mejor

El punto más original de este título en cuanto a modos de juego es permitir la participación de dos, tres y hasta cuatro jugadores simultáneos que tendrán que enfrentarse todos contra todos. Una opción que hará que los combates resulten muy competidos.









La Segunda Oportunidad



Tras una decepcionante primera parte, Midway vuelve a la carga con «Cruis´n World», su nueva apuesta en el terreno de los arcades de conducción. Tras su paso por los salones recreativos, todo parece indicar que su nuevo título va a mostrar mejoras considerables con respecto al anterior «Cruis´n U.S.A.».

Desde que salió a la luz la tecnología del llamado Project Reality, Nintendo prometió unos juegos que distarían años luz de lo visto hasta la fecha. Uno de los primeros títulos que fueron editados para este soporte -en aquel momento sólo arcade- fue «Cruis´n USA».

Lo cierto es que aquel título acaparó la atención de la prensa y de los usuarios no por su desbordante calidad... sino por la falta de ésta. Ni siquiera la mejorada conversión a formato doméstico -Nintendo 64- fue capaz de desdibujar las críticas que sobre él aparecieron.

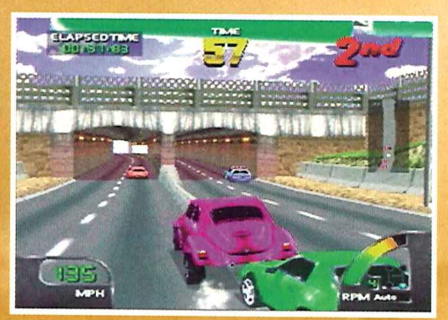
Rectificar es de sabios, y en esta ocasión, Midway lo ha sido. Ahora nos presenta la presunta secuela del criticado título que, lejos de caer en los mismos errores, nos mostrará numerosas novedades, como por ejemplo, el aumento del número de vehículos.

Por otra parte, los dos modos de juego de «Cruis´n USA» seguirían intactos, con la única novedad de la inclusión de pequeños toques que le darán un tono aún más arcade. En el primero -Championship- deberemos recorrer 11 circuitos cerrados, teniendo que quedar entre los tres primeros para clasificarnos. En el modo Cruise nos enfrentaremos a 13 circuitos abiertos un poco más largos y con diferentes alternativas: circulación en sentido contrario, obstáculos, bifurcaciones...

El apartado gráfico ha sufrido notable mejoras respecto a su antecesor, centrándose sobre todo en la apariencia de los escenarios, que presentarán mayor número de elementos decorativos -como, por ejemplo, animales cruzando la calzada- e incluso interactivos -como las estatuas budistas del recorrido chino-. Al mismo tiempo, los coches pasarán por el taller de chapa y pintura para mostrar una nueva y agresiva cara, que poco tendrá que ver con lo visto en «Cruis´n USA».

Quizás esta segunda parte consiga lavar el honor de su antecesor. El mes próximo lo comprobaremos.







El divertido modo multijugador nos propondrá competidas carreras para hasta cuatro jugadores simultáneos.



Los numerosos baches y obstáculos que presentarán los circuitos provocarán algunos saltos espectaculares.

La sensación de velocidad parece muy conseguida.

Su control puede resultar demasiado arcade.





CRUIS´N USA: MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES.





«Cruis´n USA», fue anunciado como uno de los mejores juegos de la historia, pero no llegó a mostrar la calidad esperada. Es de suponer que Midway tratará de quitarse esta espina con «Cruis´n World».

Cuidado, que pica

Buck Bumble

Una abeja biónica armada hasta las antenas llega a Nintendo 64 dispuesta a acabar con cualquier insecto de la indeseable bandada Diabólica Mutante. ¿Qué cómo lo hará? Pues a cañonazo limpio y sin preocuparse de las consecuencias, al fin y al cabo es hija de Argonauts...



Como buena abeja que es, Buck deberá libar el néctar que gotea de las flores para recuperar su energía.



Dispondremos de dos perspectivas diferentes. Esta que aquí veis es la más cercana, ideal para apuntar mejor.



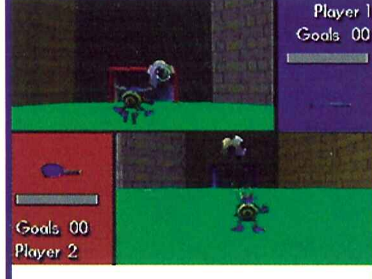
Además de revoletear por el aire, nuestra pequeña abeja podrá poner las patitas en el suelo para darse una vuelta.



Podremos recoger todas estas armas para luchar con más posibilidades.







Además del modo historia, dispondremos de dos modalidades para dos jugadores simultáneos. Una de ellas consistirá nada menos que en un partido de fútbol.



Como muchos recordaréis, Argonauts Software fueron los responsables del mítico Chip FX para Super Nintendo, y con él cosecharon algunos de sus éxitos más importantes como «Star Wing FX» y «Vortex». Sin embargo, esta compañía todavía no había demostrado sus cualidades en Nintendo 64... ahora que pueden usar polígonos sin necesidad de artilugio alguno.

El caso es que Argonauts ha sido fiel a sus principios y nos va a ofrecer un "shoot'em up" poligonal en 3D con libertad absoluta de movimientos y con un protagonista tan original como sorprendente: una abeja biónica.

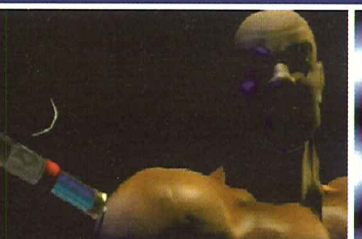
Este pequeño personaje deberá moverse a lo largo y ancho de 22 larguísimos escenarios plagados de dificultades en forma de insectos mutantes, puertas cerradas y peligrosas trampas naturales. Tendrá a su disposición un inmenso arsenal en el que no faltarán los rayos láser, ni las bombas, ni las pistolas de plasma... además, su capacidad de volar y andar la permitirán explorar al máximo cada esquina de los escenarios buscando nuevos ítems, energía o armas, todo ello presidido por un potente engine 3D que permitirá vertiginosas rotaciones y un apartado gráfico brillante en el que no apreciaremos pixelación alguna pese a que una avispa, por ejemplo, casi llegue a estrellarse contra la pantalla.

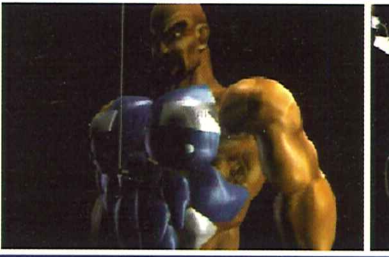
Un prometedor "shoot´em up", sin duda.

Libertad 3D para un arcade que resulta muy original e innovador.



A primera vista tien[e] pinta de ser bastant[e] difícil y algo repetiti[vo]




MISIÓN SUICIDA PARA DOS

ASSAULT

Una docena de billones de aliens (billón más, billón menos) van a invadir la superficie terrestre. Por supuesto, aquí vamos a plantarles cara, pero como en general la raza humana es bastante cobarde para estas cosas, no nos queda más remedio que preparar a un par de huidizos "voluntarios" y mandarlos a hacer el héroe por ahí. Tú eres uno de ellos. Te lo temías, ¿verdad?

La acción de «Assault» se desarrollará en escenarios en tres dimensiones limitados en algunas direcciones (para que no huyamos despavoridos), que se nos irán mostrando desde distintos y oportunos puntos de vista, ya que la cámara irá cambiando de posición dependiendo de las circunstancias. Así, iremos recorriendo con la ayuda de nuestra motricidad gruesa (a pie), un inmenso escenario con varias alturas y alguna plataforma, plagado todo él de polígonos con hábiles texturas, efectos de luz casi contínuos (ya que los disparos iluminarán el escenario), e infestado de extrañas criaturas de otros planetas que se despedazarán alegremente cada vez que nos carguemos a una de ellas (todo sea por el espectáculo).

La naturaleza arcade del título quedará patente, sobre todo, en el enfrentamiento con los enemigos finales, que harán que la cámara suba hasta la estratosfera para poder abarcar toda su extensión. Y como Telstar, la compañía responsable del juego, no quiere que, presas del pánico, nos escondamos dentro de un barril nada más empezar a jugar, nos permitirá afrontar nuestra misión acompañados de un amigo (aunque también podremos jugar en solitario, claro) y nos dotará a ambos con distintos tipos de armas de demoledores efectos.

Si ya os estáis relamiendo sólo con ver las pantallas, esperad a ver la endiablada velocidad que alcanzará la acción y lo bien acompañada que estará por más de 200 efectos de sonido, la mayoría de ellos rugidos, gritos y explosiones.

En el próximo número, os ofreceremos un detallado comentario de este explosivo título.

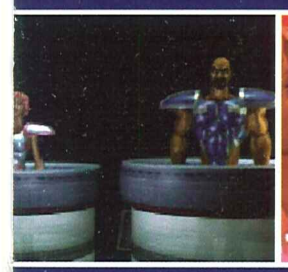






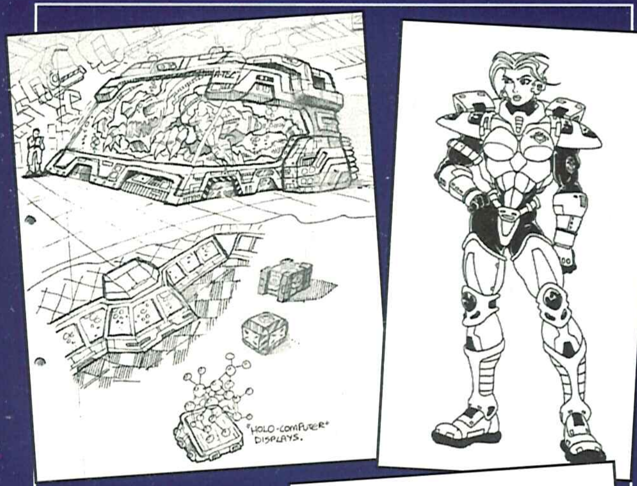
Promete espectáculo y acción desenfrenada.

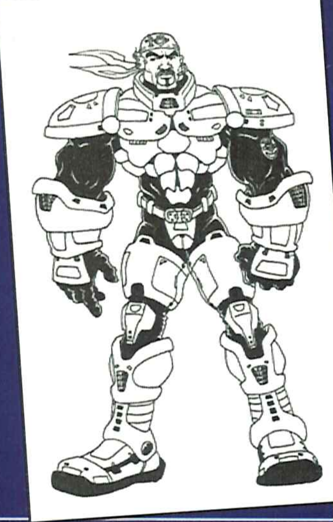
¿Tendrá más alicientes además de disparar?






La presentación nos muestra una oscura habitación en la que ambos protagonistas, desnuditos y en silencio, son sometidos a un misterioso tratamiento anti-aliens. ¡Qué flipe!





BOCETOS

Los diseños de los dos protagonistas han sido ideados por hábiles e imaginativos dibujantes, que, como podéis ver, se han adaptado a la moda de dentro de unos siglos para dejar a los héroes con esta imponente presencia. En cuanto a los escenarios, ya veis... el futuro se presenta un poco siniestro.





¿QUERÍAS ACCIÓN? ¿ECHABAS DE MENOS UN "SHOOT´EM UP" QUE NO TE DEJARA NI UN SEGUNDO DE RESPIRO? PUES VETE PREPARANDO...





Al comenzar, elegiremos protagonista entre el carismático Rend Washington, el hombre del pañuelo en la cabeza, y... la otra, la chica.



Podremos conocer el carácter de los protagonistas mediante unas ventanas en las que opinarán sobre su situación. La chica es muy "echá p'alante", ¿eh?



La constante utilización de las armas permitirá que en la pantalla veamos espectaculares efectos de luz, algunos de los cuales llenarán todo el escenario.



ALIENS DEL ESPACIO: 0 - HUMANOS ARMADOS: 2








En «Assault» tendremos la oportunidad de jugar acompañados de un amigo, que asumirá el papel del otro protagonista. La diversión se verá incrementada en gran medida, al igual que el desorden en nuestras acciones, debido a la desorbitada cantidad de disparos y explosiones que llenarán la pantalla. Ya veréis cómo los reforzadores, a pesar de estar escondidos, vuelan como un caramelo a la puerta de un colegio.

WARGAMES

Juegos de guerra cibernética

¡Eh! Dejaos ya de vacaciones, que hay que salvar la Tierra. Sí, otra vez, ¿y qué? Más os vale anteponer esta original misión a vuestro descanso, porque si no, con lo numerosos y brutos que son estos robots de Electronics Arts, el mes que viene tendríamos que hablar de "descanso eterno" para todos, y adornarnos con una corona de flores que nada tendría que ver con las de Hawai. Así pues... ¡arriba esos traseros!, ¡AR!



Mientras el juego carga la correspondiente misión, podremos ir leyendo nuestro cometido en este menú.







Todos, quien más quien menos, hemos visto esa vieja película que llevaba el mismo nombre que el título que nos ocupa. Trataba sobre un adolescente que conseguía introducirse en el sistema informático del ejército de los EEUU con una patata de ordenador doméstico, y que liaba una muy gorda al pensar que todo lo que salía en pantalla formaba parte de un juego de estrategia. Aunque "la Metro" también está metida en el proyecto, el juego no tendrá casi nada que ver con aquel largometraje. Será un "shoot'em up" en 3D, con la particularidad de poder manejar varios vehículos por el mismo escenario. Aunque solamente podremos manejarlos de uno en uno, la manera de controlarlos a todos consistirá en cambiar el control de uno a otro mediante la simple pulsación de un botón.

Este sistema dará entrada al lado estratégico del juego, de manera que deberemos pensarnos dónde dejamos cada cacharro, y en qué momento debemos volver a tomar el control de cada uno de ellos.

Podremos elegir entre dos bandos con diferentes robots y vehículos, ofrecerá multitud de misiones, gráficamente tiene muy buena pinta (con vistosos efectos de luz en tiempo real y todo), nos introducirá en vastos escenarios 3D y será compatible con el Dual Shock. ¿Queréis saber más? Pues esperad un mesecito, majetes.



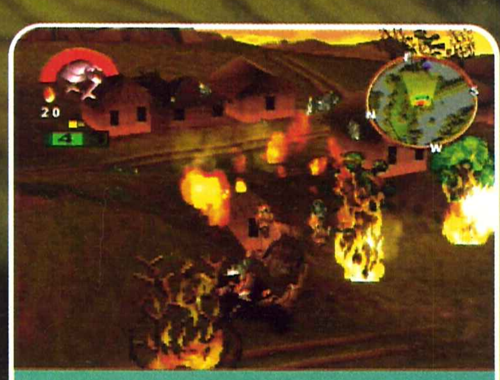




La amplitud y profundidad de los escenarios nos permitirá incluso mirar el melancólico horizonte. Otra cosa será que nos lo permitan los insensibles enemigos.

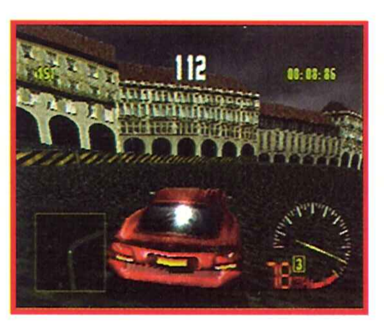
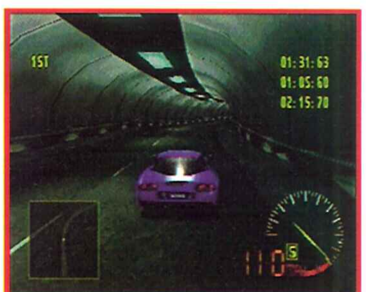


Algo raro le pasa al robot este, ¿verdad? Pues no, no es una indigestión de tornillos, seguramente disfrutará de una invencibilidad recién recogida del escenario.



La capacidad de destrucción de nuestros súbditos llegará hasta el límite de poder incendiar los árboles del escenario, que llamearán con un bonito efecto de luz.



La conducción más real.

TEST DRIVE 5

Desde que la serie «Test Drive»» comenzó su andadura en el Amiga hace ya varios siglos, ha ido mejorando cada una de sus virtudes hasta llegar, en la entrega anterior para PlayStation, a un nivel de realismo muy elevado, quizás algo excesivo. El próximo descendiente parece que será más jugable e incluirá más vehículos.






EA vuelve a la carga con la quinta entrega de «Test Drive». Con ella se nos promete un apartado gráfico que rayará a gran altura y la misma fidelidad a la conducción real que todos y cada uno de los anteriores títulos de la serie han traído consigo.

Además, contaremos con circuitos cerrados y tramos en carretera en los que nos encontraremos con el famoso tráfico en sentido contrario, y, por supuesto, con los aún más afamados (también más temidos) coches de policía. Estos tramos se repartirán por lugares como la inclinada San Francisco, el paradisíaco Hawai o los lluviosos y resbaladizos parajes de Inglaterra.

La variedad de climas nos llevará a acometer cada carrera con un estilo de conducción específico, de manera que los mejores conductores tendrán la oportunidad de poner a prueba su habilidad a la hora de realizar derrapes, contravolantes y todo tipo de maniobras sobre carreteras heladas o mojadas por la lluvia.

El mes próximo os contaremos más detalles sobre este auténtico clásico de la velocidad.

La cantidad y el carisma de sus vehículos.

Los escenarios parecen algo simples.




Coches para todos los gustos



Desde el señor más comedido, que posiblemente elija un Nissan Skyline blanco e impoluto, hasta el pijo más hortera, que se agenciará un Shelby Cobra rojo con líneas blancas, todos encontrarán en «Test Drive 5» el coche a su medida. Podremos elegir entre muchas marcas: Pontiac, Ford (con gran cantidad de modelos Mustang), Jaguar (sí, también está el XJ220), Chevrolet (incluyendo el Camaro), Aston Martin... Este será uno de los mayores atractivos del juego.

MEGAMAN LEGENDS

Capcom quiere sorprendernos con un nuevo juego para PlayStation protagonizado por su simpático personajillo azul. ¿Sorprendernos con otro Megaman? , os preguntaréis. Pues sí, amigos, porque «Megaman Legends» no será "otro Megaman". Decidle adiós a las dos dimensiones, al desarrollo arcade y a los escenarios superpoblados de enemigos y saludar al rol y a la aventura.

De primeras, «Megaman Legends» tendrá el argumento más complejo de toda la serie, una historia que hablará sobre la búsqueda de energía para evitar la posible miseria mundial.

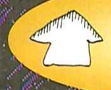
La manera de conseguir esta energía será ir introduciéndonos en minas que estarán dispersas por diferentes ciudades que iremos visitando a bordo de nuestra nave y que resultarán peligrosos lugares llenos de enemigos.

Correr, disparar, saltar, abrir nuevos caminos... estos serán los momentos moviditos del juego. Pero no serán los únicos (¿dónde estaría entonces la novedad...?) Pues estará en que también deberemos explorar, comerciar, dialogar y, sobre todo, disfrutar de la compañía de los ocurrentes lugareños.

La representación de las ciudades, al igual que la de los escenarios abiertos, será grandiosa, no sólo en extensión, sino también en su ambiente, y deberemos explorar a fondo cada uno de sus rincones para descubrir todo tipo de ítems y objetos.

Aunque, como habréis deducido, «Megaman Legends» será un Action RPG en toda regla, no podemos olvidarnos de la eterna rivalidad entre Megaman y sus conocidos archienemigos. De esta forma, también nos encontraremos con el malo de turno que mandará a sus secuaces a las minas para dificultarnos aún más nuestro cometido y que le otorgarán al juego unas considerables dosis de acción.

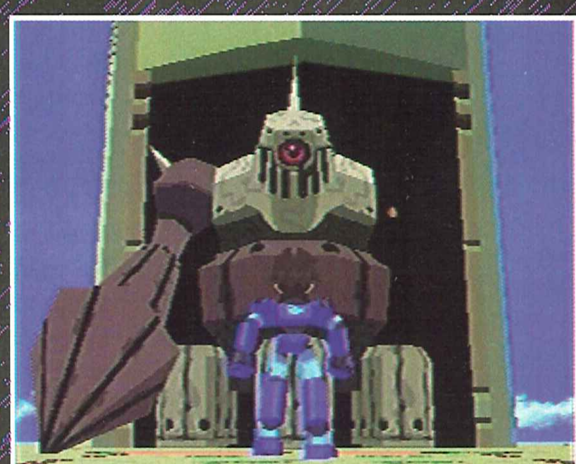
Si os gusta el rol y Megaman, guardad los ahorrillos para dentro de un mes o dos, porque la mezcla puede ser explosiva.



¿Un RPG para un héroe tan frívolo como Megaman? ¡Sí, gracias!



Además de textos, tiene voces. Y ambos estarán en inglés.



En este juego de Rol no faltarán los enemigos de tamaño descomunal propios de toda la saga Megaman. A este robot ya le hemos quitado un brazo, pero parece que se resiste a rendirse...



Ciudades por doquier, mercados dentro de las ciudades, tiendas dentro de los mercados y un montón de compacts para escuchar dentro de esta tienda de música. ¿Hace un poco de "heavy metal"?



Las animaciones contendrán una parte importante del argumento del juego, y estarán generadas por la propia consola. Vamos, que no serán escenas renderizadas.

El "Apple Market" será el primer mercado que nos encontraremos, un lugar lleno de tiendas de todo tipo y de comerciantes que tratarán de vendernos cualquier cosa.



Las conversaciones con otros personajes resultarán fundamentales. Por desgracia, los textos estarán en inglés.



Como veis, el juego ofrecerá un aspecto gráfico muy peculiar, con un marcado estilo de dibujo animado.







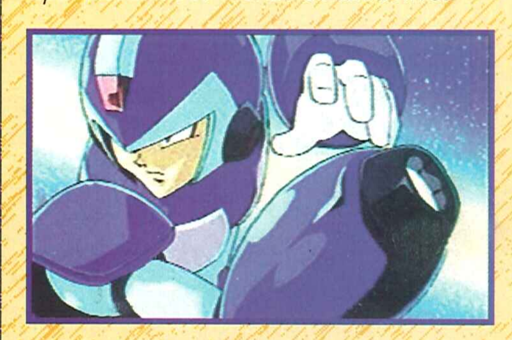
En los espacios abiertos, como este bosque, no encontraremos demasiada gente con la que hablar, sino más bien interesantes ítems para recoger. Por cierto, la rubia que pasea al mono y el señor de la barba blanca son nuestros compañeros de viaje, que estarán ahí para aconsejarnos.

El mes próximo Megaman reaparecerá en PlayStation por partida doble: protagonizando por un lado un RPG en 3D y por otro un "shoot em up" repleto de acción y disparos.

Pero aún habrá otro más...

MEGAMAN X4

Conjuntamente a «Megaman Legends» aparecerá otro Megaman más, pero éste mantendrá el estilo habitual. Es decir, será un "shoot´em up" en 2D con unos enemigos de impresión. También incluirá animaciones estilo anime, que aparecerán al comienzo de cada nivel.









CONSTRUCTOR

El auténtico amo de la ciudad.

«Constructor» viene a sumarse a la cada vez más larga lista de juegos de simulación y estrategia que hasta hace muy poco eran casi exclusividad del mundo del PC. En este caso Acclaim nos propone un reto original y diferente: convertirnos en lo caseros más ricos y ocupados del mundo.

Si ya habéis probado a edificar parques de atracciones, gestionar hospitales o incluso construir ciudades enteras y os ha gustado la experiencia, quizás os ha llegado el momento de aceptar un nuevo desafío: edificar un barrio. Dicho así, el asunto parece sencillo. Al fin y al cabo, gestionar cuatro casas y unos cuantos obreros no parece resultar demasiado complicado para alguien que ya haya ejercido de alcalde de una metrópoli en «Sim City 2000» o de director de un hospital en «Theme Hospital»... ¿o sí?

El caso es que este curioso reto que nos propone Acclaim nos convierte en constructores y contratistas que al principio del juego disponen tan sólo de un terreno y una serrería con unos cuantos obreros. Después debemos encargarnos de construir casas, conseguir inquilinos, adquirir más terrenos, mejorar las casas, levantar nuevas fábricas, mantener contentos a los inquilinos, proporcionar al barrio de una buena infraestructura.... en fin, que no nos van a faltar labores que ejercer.

Además, las cosas empezarán a complicarse cuando, por ejemplo, los okupas quieran colarse en los edificios que aún no hemos alquilado, cuando los fantasmas intenten hacerse los amos y señores de las casas más antiguas o incluso cuando los hippies quieran frenar nuestra producción de cemento. Todo eso sin contar con que la mafia intentará cobrarnos impuesto de protección... Vamos, la locura.

Por suerte, Acclaim se va a encargar de traducir todos los menús y nos intentará facilitar un poco más nuestra tarea permitiendo que nos podamos manejar por las distintas pantallas con la ayuda de un ratón.

«Constructor» se presenta como un juego de lo más divertido y, a falta de que se pulan algunos defectos gráficos y de control, podemos ir preparando nuestras PlayStation para un original reto que seguro que entusiasma a los amantes de la estrategia y la simulación. Un poquito de paciencia.



Un nuevo reto para los amantes de la simulación.

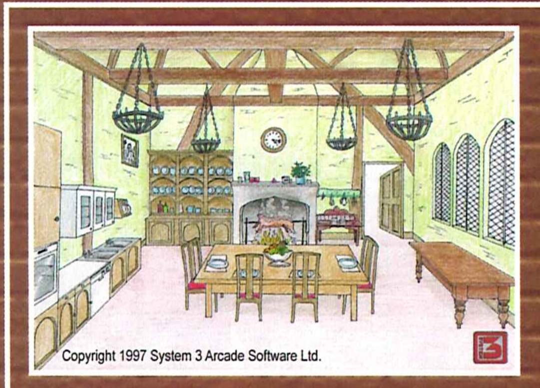
Gráficamente es un poco soso, veremos si se mejora.













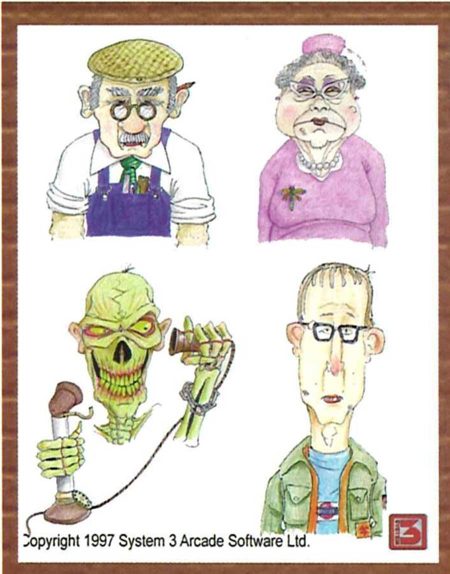
Los diseños de los interiores de las casas también se han tratado con sumo cuidado. En el juego podremos mejorar su interior para que los inquilinos vivan más cómodamente.

Un gran sentido del humor presidirá el desarrollo de todo el juego, aunque muchas veces, como en este caso, se tratará de un humor de lo más negro.

Este juego de simulación y estrategia ofrecerá un aliciente añadido: estará traducido al castellano.



Podremos jugar solos o contra otros rivales que intentarán comprar terrenos, contratar obreros y adquirir inquilinos más rápido que nosotros. Además, habrá varios modos de juego.



Desgraciadamente, no todos nuestros inquilinos serán gente responsable y trabajadora: pandillas de okupas, fantasmas gruñones... aquí tenéis unos cuantos bocetos de algunos de ellos.



Atraer inquilinos será uno de nuestros grandes objetivos, pero además, tendremos que "producir" nuevos vecinos, más trabajadores y, por supuesto, ganar mucho dinero.



Podremos comenzar el juego sobre distintos tipos de terrenos que impondrán una serie de limitaciones o ventajas, variando así el nivel de dificultad. Aquí tenéis unas cuantas muestras hechas a mano de los tipos de solares.



Pánico bajo el mar.

DEEP FEAR





El terror se ha ido afianzando poco a poco en los videojuegos. Tras los grandes hitos de Capcom para PlayStation, Sega tiene preparada su propia respuesta para que los poseedores de Saturn sientan aún más pavor si cabe; eso sí, esta vez será terror pasado por agua.

Parece que las consolas de 32 bits están siendo el soporte ideal para este tipo de juegos, tal y como lo demuestran los incesantes lanzamientos que abordan esta temática. Intentando darle una vuelta de tuerca más al género, Sega se interna con este «Deep Fear» en el atractivo universo de las aventuras de terror para demostrarnos que incluso debajo del agua hay lugar para los sustos.

Parece la alternativa a «Resident Evil 2»

El interesante argumento de este título nos sitúa en una claustrofóbica base submarina empleada con fines aparentemente militares. Un día, un extraño objeto caído de la superficie colisiona con la base, desencadenando una serie de acontecimientos espantosos: la tripulación empieza a sufrir horrendas mutaciones, el pánico se apodera de los supervivientes y lo peor de todo, el oxígeno empieza a escasear.

Atrapados en las profundidades marinas y con unas posibilidades ínfimas de salir con vida, sólo una persona puede poner fin a esta debacle ¿adivináis quién puede ser...?

Como podéis imaginar, la atmósfera que nos proponen los programadores de «Deep Fear» no podía ser más agobiante. Este, a primera vista, inmejorable marco se ve potenciado por las numerosas escenas de vídeo que nos mostrarán, con una crudeza fuera de toda duda, las situaciones más desagradables e inverosímiles que el protagonista deberá afrontar.

La mecánica del juego se asemejará en gran medida a la vista en cualquiera de los dos «Resident Evil», es decir, que tendremos que localizar los objetos necesarios para abrirnos camino y, de paso, descubrir algunos informes que arrojen algo de luz sobre el complejo argumento.

A lo largo y ancho de sus dos CD´s encontraremos amigos, enemigos, situaciones difíciles, mutaciones genéticas de todos los tamaños y colores, diferentes tipos de armas y sobre todo, sobresaltos en cada esquina. Por si todo esto fuera poco, en medio de este baño de vísceras, podremos incluso encontrar a nuestra media naranja, lo que le otorga al juego una cierta dimensión "romántica".

Todo parece indicar que «Deep Fear» es la respuesta de Sega a «Resident Evil 2». Por lo que hemos podido ver y jugar, realmente podría llegar a serlo.









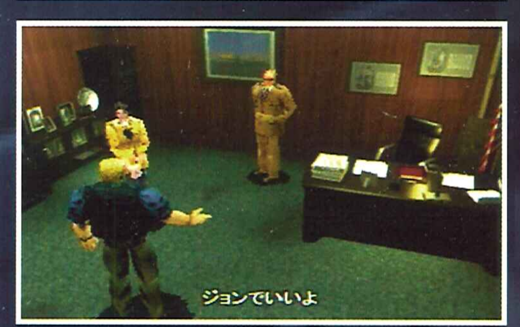
El equipo de emergencia

Para poder llevar a buen término las labores de rescate e investigación podremos recoger numerosos ítems -medicinas, granadas ...- y armas de diversa índole, como una pistola o una ametralladora.





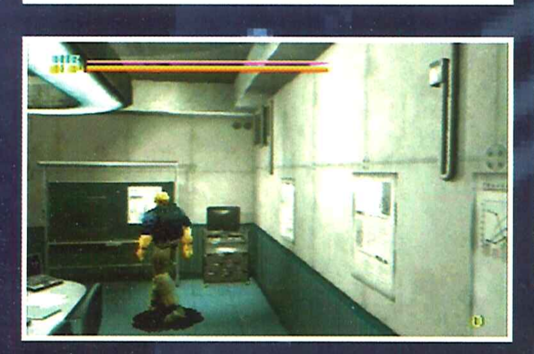




Aunque la versión que hemos visto está en japonés, todo parece indicar que el juego que saldrá en España a finales de septiembre estará, por desgracia, en inglés.



Como en cualquier gran aventura, descubriremos numerosos objetos a los que deberemos encontrar su utilidad para poder acceder a nuevas zonas.







Este título nos llevará a vivir una aterradora aventura en la que no faltarán los monstruos mutantes ni unas elevadas dosis de acción, todo ello acompañado de unos gráficos con una calidad fuera de lo común.



S.O.S: los supervivientes al rescate

Durante la aventura, John (3) contará con la ayuda de Mooky (1) un joven piloto especializado en artefactos acuáticos, Gina (2) una bióloga de gran prestigio, Danny (4) un mecánico capaz de arreglar cualquier cosa y Cransy (5), la máxima autoridad dentro de la base submarina.









«Deep Fear» estará salpicado de numerosas escenas renderizadas que contribuirán a aumentar la atmósfera de terror que inunda todo el juego. Como veis, las criaturas mutantes jugarán un imporante papel.

CARRERAS DE LOCURA

Atención, Midway va a acercaros a los usuarios de Nintendo 64 las carreras más frenéticas que hayáis visto nunca. «Off Road Challenge» vuelve a apostar por la competición arcade, con cientos de ítems, potentes y remozables vehículos y unos recorridos demenciales.



La mejor manera de adelantar a los demás vehículos, será utilizar uno de los siempre escasos "nitros". Quemarás incluso la nieve.



La arena de playa no será un impedimento para estas bestias de la mecánica: podrán correr hasta por el agua.

Los seis circuitos que incluirá el juego nos llevarán por bellos y anchos parajes... con cientos de miles de baches.







Los vehículos serán desde buggies playeros a monstertrucks de gigantescas ruedas.



Carreras, sí, pero muy especiales en su concepción, ya que los vehículos irán desde un frágil y saltarín buggy , hasta todopoderosos monstertrucks que aplastarán, literalmente, a los competidores que osen cruzarse en su camino. Además tendremos la oportunidad de presenciar, en plena carrera, diferentes actuaciones de vehículos que formarán parte del decorado, los cuales provocarán la caída de rocas, explosiones o, simplemente, cruzarán la pista con la intención suicida de colisionar contra algún competidor.

Kamikazes aparte, el trazado de los circuitos será suficiente para elevar a los coches a grandes distancias del suelo (y del suertudo primer clasificado), ya que incluirán variopintos obstáculos tales como dunas, troncos apilados, zonas embarradas, o hasta los puestos ambulantes de un mercado portuario.

La concepción arcade, que heredará de su antecesor, nos permitirá nuevamente recoger ítems en forma de inmunidad a los choques, nitros o bolsas de dinero que, tras acabar la carrera, gastaremos despóticamente en darle más velocidad, aceleración, amortiguación o lo que le haga falta a nuestro malcriado vehículo.

El mes que viene os ofreceremos un oportuno comentario de este juego que despejará todas vuestras/nuestras dudas.

Las carreras prometen ser enormemente divertidas.

El número de circuitos parece que resultará un tanto escaso.

OFF ROAD CHALLENGE



La fórmula de la diversión.



Ingredientes del pastel: una cucharada sopera de escenarios graciosos, 12 luchadores con carisma en trozos pequeños, un buen chorro de golpes especiales de alocados efectos y una pizca de efectos de sonido japoneses. A Capcom sólo le falta cocer este apetitoso arcade de lucha durante unas semanas para servirlo, con mucho cariño y calentito, en el plato de tu PlayStation.







Aquí tenemos a los 12 luchadores que podremos escoger en un principio. Dan, un luchador que alcanzó la fama por sus payasadas, estará entre ellos. Preparaos para reir.

Peleillas supersimpáticas. Eso es lo que nos propondrán Capcom y Virgin. No esperéis el típico y grandilocuente argumento sobre un torneo mundial de artes marciales, ni sobre el rescate de Nosequién, Presidente de Nosedónde. Vamos a divertirnos a lo grande. Aunque no será precisamente por el tamaño de los luchadores, que podrían servir de llaveros, sino porque podremos manejar a personajes de «Street Fighter» y «LandStalkers» con el peculiar look que pudimos ver en «Puzzle Fighter» y ejecutando los movimientos ofensivos más disparatados que hayáis visto jamás.

«Pocket Fighter» recogerá varios apartados de diferentes sagas de lucha tipo versus, mezclando las barras de magias de «S.F. EX Plus Alpha» con la recogida de gemas de «Marvel SuperHeroes» y con los golpes especiales para finalizar los combates de «X-Men Vs Street Fighter» y «S.F. EX», ofreciendo un conjunto un arcade al que resultará bastante difícil resistirse.

Frotaos los ojos, y mirad las pantallas. ¿Podéis ver las reconocibles miniaturas de los luchadores haciendo las más increíbles tonterías? ¿veis las gemas que tendrán que recoger para poder hacer los golpes especiales? ¿y los surrealistas escenarios de doble altura, entre los que destaca una carreta tirada por cerdos? Pues imaginaos todo esto moviéndose a una velocidad endiablada, con modos de juego como para aburrir y con una banda sonora típica de las series Capcom. El resultado promete ser uno de los "simuladores" de lucha -por decir algo-, más entrañables y divertidos de cuantos hayáis visto nunca en una consola.



En «Pocket Fighter» encontraremos los golpes especiales más extraños del globo. Felicia se reproduce y se monta un peligroso número de cabareteras. ¿Hace daño eso?



El sentido del humor que impera en todo el juego.

No enterarse de los guiños a otros títulos de Capcom.

TEKKEN 3

Hay juegos que no sólo no necesitan presentación, sino que casi ni requieren una valoración por nuestra parte. Seguro que antes de que veáis la puntuación global de este juego ya podéis adivinar que va a ser muy alta... altísima, de las más elevadas que hayamos concedido nunca. Porque, no en vano, todas las revistas del sector -con Hobby Consolas a la cabeza-, os hemos venido contando durante meses las excelencias de este título de Namco.

Y es que todo es grande e imponente en «Tekken 3». Posee un plantel de 22 luchadores (quién sabe si alguno más, porque las sorpresas no cesan jamás), nada menos que nueve modos de juego (dos de los cuales resultan verdaderamente revolucionarios), infinidad de impresionantes secuencias pre-renderizadas, una banda sonora explosiva y una calidad gráfica asombrosa. Suficientes cualidades como para convertirle en un juego inigualable.

Mucho más que un MITO

Pero lejos de quedarse aquí, «Tekken 3» apuesta por una simulación exquisita, que hace de cada combate un completo tratado de golpes, movimientos, combos, defensas, estrategias... unos enfrentamientos en los que no hay lugar para las rutinas, donde los luchadores manejados por la máquina siempre plantean retos atractivos, y en los que cada jugador puede encontrar su "alter ego" en un determinado personaje si consigue llegar a dominar todos sus movimientos (algo nada sencillo teniendo en cuenta que son casi ilimitados).

Además, las acertadas opciones de configuración permiten que el juego se adapte a jugadores de todos los niveles. De hecho, por esta razón y por su amplia variedad de posibilidades, es uno de esos escasos títulos que logra escapar de las limitaciones de su género y se convierte en un arcade universal, capaz incluso de enganchar a aquellos a quienes la lucha no les ha llamado nunca excesivamente la atención.

Estamos ante un juego superior, un arcade que alcanza cotas altísimas de calidad en todos sus apartados y que se convierte, por méritos propios, en una auténtica joya de la programación.

Manuel del Campo

Este es el nuevo y amplio plantel de «Tekken 3» con todos los personajes disponibles. Para conseguirlo, deberéis ganar muchos combates en el modo arcade.





MODOS DE JUEGO

MODO ARCADE





El torneo clásico, donde el objetivo es derrotar a todos nuestros adversarios sucesivamente. Mediante este modo de juego podremos llegar a controlar a todos los personajes ocultos.

MODO SURVIVAL







El objetivo en este modo de juego es sobrevivir al mayor número de enfrentamientos posibles. La barra de energía de nuestro luchador sólo recuperará una pequeña cantidad tras cada combate, con lo que la cosa se volverá cada vez más difícil a medida que vayamos superando adversarios.

MODO TEAM BATTLE







Ya sabéis cómo funciona este modo de juego. Primero se escoge el número de luchadores con el que queremos formar los grupos, después se eligen los personajes y los enfrentamientos se realizan mediante un sistema de eliminación, con pequeñas recuperaciones de energía para los vencedores.

MODO TEKKEN BALL





Una de las grandes sorpresas de esta nueva entrega. Se trata de una divertidísima mezcla de volleyball, balón prisionero y combate. Hay diferentes formas de ganar y dos sub-modos de juego para elegir.

MODO PRACTICE





El mejor modo para descubrir y aprender todos los golpes y los movimientos de cada luchador. Presenta diferentes opciones de configuración, de manera que el jugador puede realizar el entrenamiento completamente a su gusto. Ideal para ensayar los combos.

MODO THEATER



Un modo de juego muy curioso. Todos los finales que vayáis consiguiendo quedarán aquí grabados para que podáis visionarlos en cualquier momento. Una especie de videoteca con la que podréis sorprender a vuestros amigos.

MODO TEKKEN FORCE



La gran novedad en los modos de juego: se trata de clásico "beat´em up" en el que los enemigos no paran de salir a lo largo de cuatro largos escenarios, pero con la particularidad de que los luchadores mantienen todos sus golpes y movimientos.

El género de la simulación de lucha recibe este mes el exponente más impresionante y espectacular de la historia de las consolas.

MODO TIME ATTACK

Este modo de juego, en el que el jugador debe luchar contra el tiempo además de enfrentarse a sus adversarios, os resultará familiar. Como muchos sabréis por lo visto en otros títulos, el objetivo es aguantar en pie el mayor tiempo posible e ir tumbando a los rivales a toda velocidad.



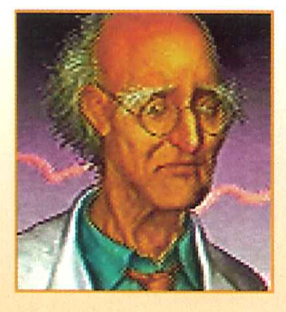






PERSONAJES OCULTOS

DOCTOR BOSKONOVITCH

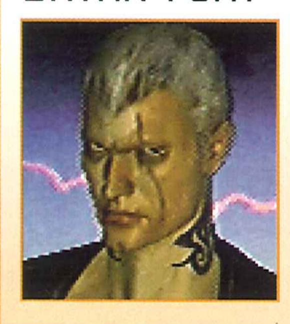






Uno de los nuevos invitados al torneo y también el personaje más difícil de conseguir. Para hacerlo deberéis acabaros el modo "Tekken Force" cuatro veces. Sus movimientos son realmente extraños.

BRYAN FURY

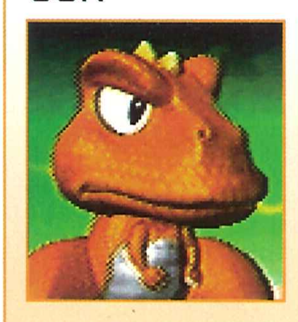






Uno de los tipos más duros del torneo, y un buen luchador. Su punto fuerte son los puñetazos, aunque es más lento de lo que parece en un principio. Su escena final, por cierto, es espectacular.

GON

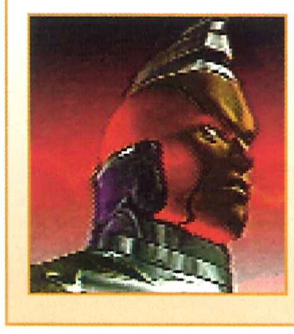






Otro de esos personajes curiosos a los que Namco siempre recurre para estos torneos. Se trata de un pequeño dragón que proviene del manga. Su capacidad es escasa debido a su tamaño.

GUN JACK







La nueva versión del bueno de Jack se presenta más robotizada que nunca. Su estilo de lucha sigue siendo el mismo e incluso mantiene algunos de los movimientos de las anteriores entregas.

ANNA WILLIAMS





Aquí tenemos de nuevo a la luchadora más sexy y atrevida de todo el torneo. Sus relaciones con su hermana Nina no han mejorado desde la entrega anterior. Cosas de familia.

HEIACHI





El malo de la película. Su enfrentamiento con Jim Kazama promete ser mítico. Se trata de un luchador muy equilibrado, fuerte, ágil y con algunos golpes devastadores.

JULIA CHANG





En esta tercera entrega nos encontraremos con Julia, la hija de Michelle, la encantadora india de «Tekken 2» de quien esta nueva luchadora ha heredado todas sus habilidades

OGRE





Uno de los jefes finales del juego. Como tal, es una auténtica bestia parda, capaz de atizar golpes que restan la mitad de la barra de energía. Un rival duro de pelar.

LLAVES















FINALES











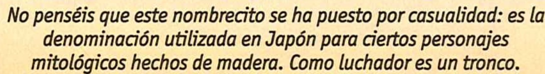
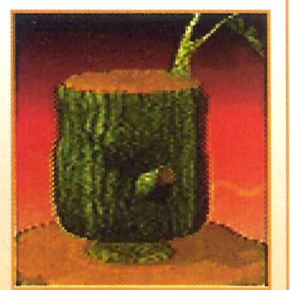




En la Preview del mes pasado os presentamos a los luchadores que podremos seleccionar al principio del juego. Ahora le toca el turno a otros 12 luchadores ocultos que irán apareciendo a medida que avancemos en los combates.

MOKUJIN



No penséis que este nombrecito se ha puesto por casualidad: es la denominación utilizada en Japón para ciertos personajes mitológicos hechos de madera. Como luchador es un tronco.

KUMA/PANDA

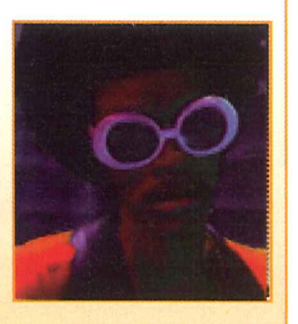




A este animalito ya le conocéis. Se presentó en la segunda entrega aunque con un aspecto sensiblemente distinto. Esta vez tendremos un osito panda para zurrar a los rivales al estilo "Jack".

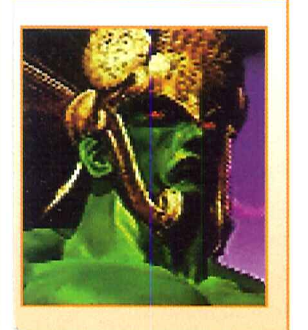
TIGER JACKSON

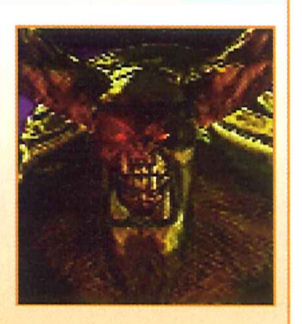




Una de las sorprendentes apariciones de este juego. Por su forma de luchar se diría que es primo hermano de Eddy, aunque por sus pintas cualquiera diría que es miembro de los Jackson Five.

TRUE OGRE

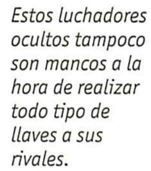


Este tipo tan guapo es el resultado de la transformación de Ogre, cuando éste es tumbado por alguno de los luchadores. De un tamaño descomunal, pero de movimientos toscos y lentos.





Estos luchadores ocultos tampoco son mancos a la hora de realizar todo tipo de llaves a sus rivales.







Por supuesto, estos personajes también cuentan con su correspondiente y alucinante escena final.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	NAMCO
Programación:	NAMCO
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	22 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 96

Impresionantes en todos sus aspectos: el gran tamaño de los luchadores, sus realistas movimientos, los detallados y variados escenarios, las magníficas secuencias renderizadas... Una pasada.

SONIDO: 91

Excelente y muy adecuada banda sonora. Y lo mismo puede decirse de los efectos de sonido. Lástima que no haya voces.

JUGABILIDAD: 95

Propone una simulación de lucha en estado puro y permite ejecutar infinidad de golpes y combos de una manera cómoda y sencilla.
Su ajustada dificultad le hace un juego adaptable a cualquier tipo de jugador, ya sea experto o novato en estas lides.

DIVERSIÓN: 97

El amplio plantel de luchadores y de modos de juego garantizan una fuente inagotable de diversión.

VALORACIÓN: 96

No por esperado hay que escatimar los elogios para esta obra maestra de Namco. «Tekken 3» no es sólo el mejor juego de lucha para PlayStation, sino uno de los mejores títulos que han pasado hasta la fecha por una consola.
No hay ni un sólo pero que ponerle: todo en él es diversión, emoción y capacidad para sombrar.
Una auténtica joya con la que el género de la lucha seguro que ganará un montón de nuevos seguidores.

ALTERNATIVAS:

*Actualmente sólo hay un juego en este género que puede equipararsele: **«Dead or Alive»**. En cuanto a equilibrio en los combates y jugabilidad andan bastante parejos, pero **«Tekken 3»** gana por goleada en cantidad de luchadores y en modos de juego. En cualquier caso, ambos títulos resultan espectaculares.*



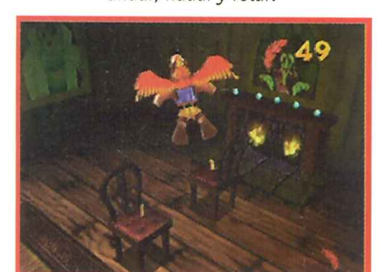


El DIGNO sucesor de «SUPER MARIO 64»





Por tierra, mar y aire. Nuestros amigos no encontrarán ningún medio que se les resista gracias a sus capacidades de andar, nadar y volar.



La fórmula «Mario» ha servido para que Rare nos regale uno de los juegos más impresionantes que hemos visto nunca. Un juego mágico basado en escenarios tridimensionales, plataformas y puzzles y protagonizado por unos personajes que consiguen ganarse nuestro cariño desde el primer instante. También es cierto que es un juego de apariencia infantil y más tierno que un Donuts, pero poco importa esto cuando te sumerges de lleno en un impresionante entorno de sorprendente jugabilidad.

La idea es basicamente la que ya disfrutamos en «Mario 64», es decir, disponemos de un inmenso mundo 3D donde se esconden las entradas a los distintos niveles. Este mundo, que se encuentra bajo el dominio de la malvada bruja Gruntilda, es bastante más complejo que el castillo de la Princesa y oculta montones de sorpresas, entradas, enemigos, ítems... Nuestro objetivo es explorarlo a fondo buscando cuadros a los que les faltan piezas que, una vez colocadas, nos abren la entrada a nuevos escenarios. Es decir, hay que investigar más y dar muchas más vueltas que en «Mario 64», convirtiendo el mundo exterior en una aventura en sí misma.

Los mundos interiores están basados en distintas temáticas, y veremos desde un decorado de hielo y nieve hasta el más achicharrador de los desiertos, pasando por pantanos, cloacas, bosques... En cada uno de estos mundos debemos ir recolectando piezas de puzzles y notas musicales que nos abrirán nuevas entradas a otros escenarios. Allí nos encontraremos con retos que pondrán a prueba tanto nuestra habilidad como nuestra astucia e inteligencia. Habrá pequeños enigmas, retos de tiempo, carreras... La complejidad del juego y su variedad de situaciones garantiza la diversión. Nunca nos aburriremos y no podremos dejar de jugar hasta descubrir qué es lo que se oculta detrás de la siguiente puerta. Además, los protagonistas de esta aventura, los inseparables Banjo y Kazooie, no paran de aprender nuevas acciones, ataques y saltos, de modo que hasta el control básico varía a cada paso. Pensad en un juego que tan pronto nos obliga a volar (no a planear) como nos empuja a sumergirnos en el más profundo de los océanos. Os podéis imaginar lo adictivo que llega a hacerse, lo sumamente absorbente que puede llegar a resultar... Efectivamente, es como «Mario 64», pero infinitamente más complejo y con más posibilidades. Sólo los dos protagonistas merecen una mención especial, no ya porque tenemos que emplear alternativamente las habilidades de uno y otro, sino también por sus fantásticas animaciones y por su inagotable colección de acciones diferentes que pueden llegar a realizar.

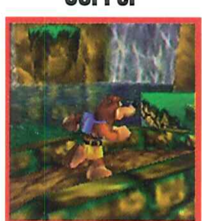
Podéis sumarle algunas ventajas más, como un tratamiento gráfico espectacular donde las texturas se encargan de ampliar la sensación de tridimensionalidad. Juegos de luces, bestiales zooms, gigantescos enemigos y ni un sólo atisbo de pixelación, a parte de una velocidad de juego que envidiaría el mismo «Mario 64».

«Banjo-Kazooie» es un juego genial, un cartucho que no debes dejar de probar y que te entusiasmará. Plataformas y aventuras nunca se han llevado tan bien. Compruébalo tú mismo.

Sonia Herranz

Algunas habilidades de Banjo y de Kazooie

Correr



Con el stick analógico podemos caminar o correr según la presión que ejerzamos.

Saltar



Controlar el salto será muy importante para dominar el juego. Hay varios tipos de salto.

Doble Salto



A mitad de un salto podemos dar un nuevo impulso gracias a las alas de Kazooie.

Escalar



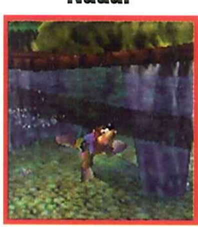
Banjo puede subir a cualquier tronco o tubo que encuentre. Basta con saltar y agarrarse.

Trepar



Las cuestas empinadas sólo puede subirlas Kazooie, ya que Banjo resbala siempre.

Nadar



Banjo puede nadar haciendo gala de este genuino "estilo perro". Lento pero seguro.

Bucear



También puede bucear contando con la ayuda de las alas de Kazooie para darse más impulso.



En todos los mundos hay escondidos cinco pájaros de colores esperando a ser rescatados. Si los encuentras a todos, aparecerá una nueva pieza de puzzle, elementos que resultan fundamentales para abrir nuevos escenarios y poder seguir avanzando en la aventura.



Este cartucho ofrece innumerables posibilidades de juego, todas ellas unidas por el denominador común de las plataformas.

Si ya has descubierto en «Mario 64» más estrellas que Bertín Osborne en su concurso televisivo, tienes ante ti un nuevo juego que te impedirá despegarte de tu N64 durante meses.

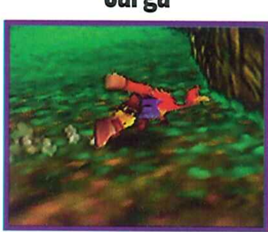


A lo largo del juego deberemos afrontar situaciones muy distintas, como esta emocionante y divertida carrera en trineo.

La mejor defensa: un buen ataque

Para librarnos de los distintos enemigos que aparecerán en el juego deberemos dominar todos los métodos de ataque de nuestros amigos. Recordad que hasta que no os los enseñe el Sr. Topo, no podréis realizarlos.

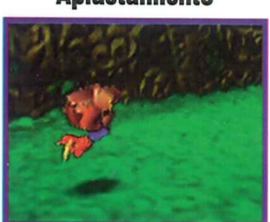
Carga





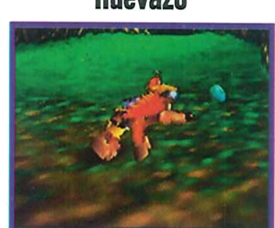
Nos agachamos y lanzamos a Kazooie, con el pico por delante, contra cualquier obstáculo.

Aplastamiento



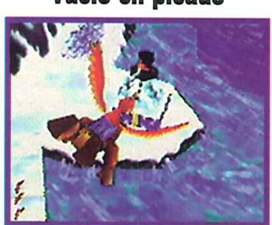
Un salto y, en el aire, Kazooie se pone bajo Banjo para clavar el pico y aplastar el problema.

Huevazo



Algunos enemigos sólo pueden ser destruidos si les lanzamos huevos. Apuntar es complicado.

Vuelo en picado



Durante su vuelo Kazooie puede lanzar un espectacular picado que acaba con cualquier rival.

Picoteo



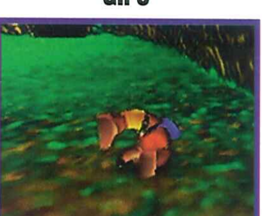
Si en el salto pulsamos el botón de ataque, Kazooie picoteará la cabeza del enemigo de turno.

Puñetazo



Banjo en capaz de encadenar varios puñetazos y librarse de sus enemigos por la vía del K.O.

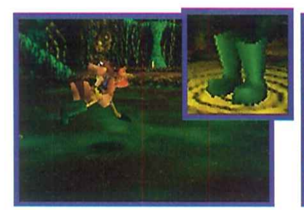
Giro



Si al correr pulsamos el botón de ataque, Banjo rodará como una demoledora bola.

Llévalos siempre en tu mochila

Botas



Gracias a ellas Kazooie podrá avanzar sobre el peligroso fango de los pantanos. Su uso es de tiempo limitado.

Huevos



Podemos llevar hasta 100 huevos que nos servirán para atacar a distancia a nuestros enemigos.

Notas Musicales



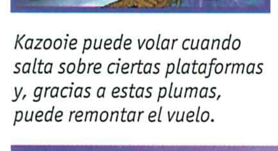
Gracias a las notas musicales podemos abrir las puertas específicas detrás de las cuales se encuentran nuevos mundos.

Pluma Dorada



Permiten a Kazooie sacar sus alas y proteger a Banjo. Serán invulnerables hasta que se acaben las plumas o el peligro.

Pluma Roja



Kazooie puede volar cuando salta sobre ciertas plataformas y, gracias a estas plumas, puede remontar el vuelo.

Puzzles



Las piezas de puzzle rellenan los cuadros que, una vez completos, abren en otro lugar la entrada al nuevo mundo.

Token



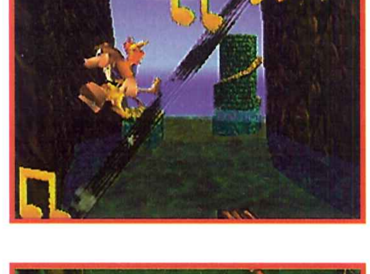
Las calaveras nos permiten pagar a Mumbo para que nos transforme en otro animal. La magia Mumbo no tiene límite.

Zapatillas

Gracias a ellas la velocidad de Kazooie se incrementa durante unos segundos. Eso sí, también se vuelve más incontrolable.



Las colmenas contienen miel, y la miel recupera la energía de Banjo. Ya sabéis... ¡a comer toda la que podáis!





Como podéis apreciar, la pixelación de escenarios y personajes no va a suponer ningún problema en este juego que, técnicamente, es una auténtica pasada.



El juego tiene muchos textos importantes en inglés, lo que es un notable problema. Para solucionarlo, Nintendo España va a ofrecer una guía con los textos traducidos. Cuando compréis el juego, deberéis llamar a Nintendo para que os la envíe gratis a vuestro domicilio.



En cada mundo suele haber un enemigo de gran tamaño. Algunos de ellos resultarán verdaderamente impresionantes.











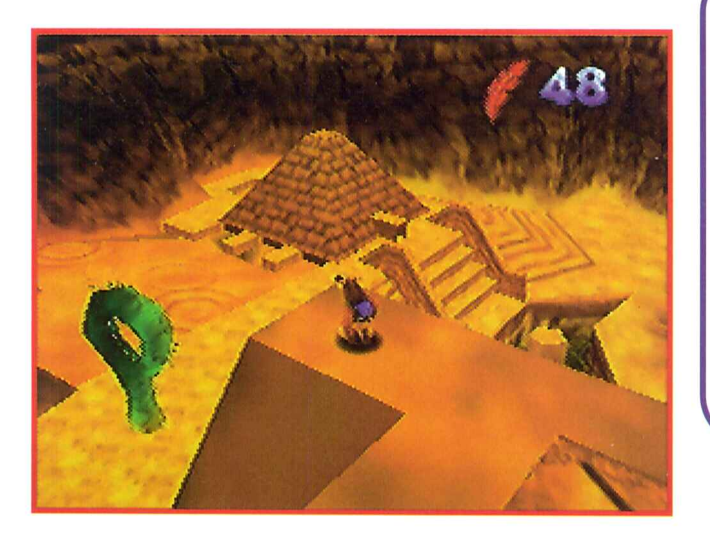








Hasta que el Sr. Topo no nos explique ciertas cosas, no podremos llevar a cabo determinadas acciones. Por ejemplo, hasta que no nos cuente que estas plataformas verdes sirven para saltar más alto, no podremos utilizarlas.

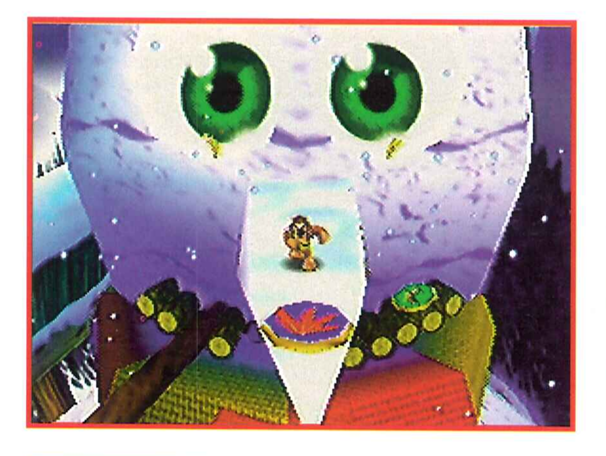


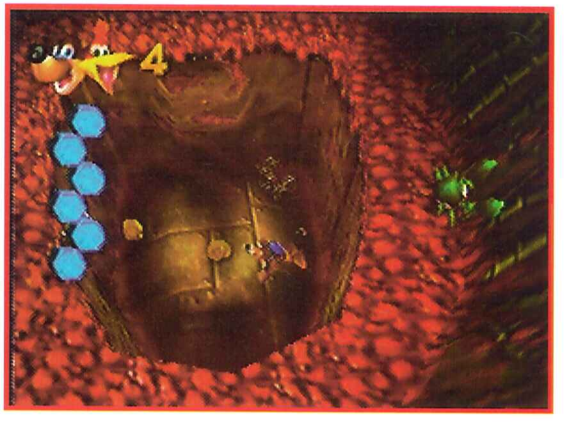


Algunos personajes nos pedirán ayuda para resolver sus problemas. Si somos buenos con ellos y conseguimos solucionárselos, siempre obtendremos a cambio un premio interesante.



Esta aventura de plataformas ofrece la calidad gráfica más alta vista hasta la fecha en Nintendo 64. Sus mundos, además, suponen un auténtico derroche de imaginación.





Las transformaciones de Mumbo

Hormiga



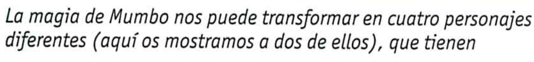


Morsa





La magia de Mumbo nos puede transformar en cuatro personajes diferentes (aquí os mostramos a dos de ellos), que tienen habilidades diferentes a las de Banjo y Kazooie y que nos permitirán explorar nuevas zonas. Será como jugar a otro juego.

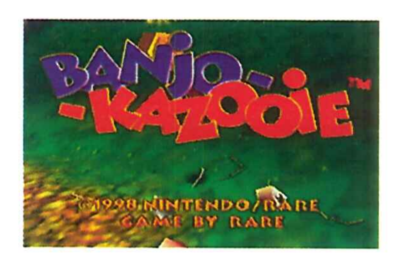








Consola: Nintendo 64
Tipo: Plataformas/Aventura
Compañía: Nintendo
Programación: Rare
Nº de jugadores: 1
Nº de fases: 9 mundos
Niveles de dificultad: - -
Memoria: 128 megas



Gráficos: 98

De ensueño: maravillosos y variados mundos tridimensionales en los que podremos movernos con entera libertad y donde encontraremos una fauna interminable de geniales personajes.

Sonido: 90

Efectos y melodías simples, pero pegadizas. Muy a tono con el aire infantil del juego.

Jugabilidad: 95

Es un poco complejo de controlar ya que el manejo de los dos personajes de manera simultánea nos obliga emplear varios botones a la vez. Cuando te acostumbres, descubrirás un sinfín de posibilidades.

Diversión: 97

Imagínate un «Mario 64» pero con más posibilidades de juego. ¿Crees que aquí hay lugar para el aburrimiento?

Valoración: 96

«Banjo-Kazooie» es un juego alucinante que desborda imaginación por los cuatro costados. Una de esas maravillas que aparecen cada cierto tiempo para una consola. Pero tiene un par de "pegas": Una es que parece un juego para los más pequeños, pero no lo es. La otra es el hecho de que los textos -muchos y muy importantes-, están en inglés. Si ninguno de estos detalles te afecta, prepárate a disfrutar con un cartucho que tiene magia y encanto para regalar. Una joya que no dejará de sorprenderte a cada paso.

ALTERNATIVAS:

***«Banjo-Kazooie»** sólo es equiparable al genial **«Super Mario 64»**. Posiblemente este título de Rare supera a Mario en casi todos los aspectos técnicos y ofrece más posibilidades de juego, pero quizás queda algo por debajo de él en un aspecto no menos importante: carisma. De todas formas, ante la duda, hazte con los dos.*



Con el CUATRO llegan las TRES-D

MORTAL 4 KOMBAT

Si tienes una PlayStation, ahora mismo debes estar como loco decidiendo qué juego de lucha te vas a comprar. Estarás pensando si te va más estrategia o el arcade, si te gustan las magias o prefieres el realismo de las armas... La verdad es que lo tienes realmente difícil. Pero si en tu consola pone "Nintendo 64", te va la marcha y llevas tiempo esperando un simulador de lucha que dé la talla, no deberías dudar mucho en hacerte con este «Mortal Kombat 4».

Y es que no estamos hablando únicamente de un juego de gran calidad gráfica, (sobresaliente en PlayStation, impresionante en N64), ni de un simulador con un montón de personajes y excepcional jugabilidad. Estamos hablando de la culminación técnica de una saga que desde hace casi cinco años es, para muchos, el símbolo de la lucha en las consolas.





Este «Mortal Kombat 4» es, de lejos, el más espectacular de la serie, el más fuerte y el más agresivo. Te avisamos, por tanto, que, a pesar de que se puede desconectar el modo gore, estamos ante un juego sólo para adultos... y para adultos curtiditos. "Salsa de tomate" a raudales, fatalities que asustan y la jugabilidad típica de la saga son las bases sobre las que se asienta este agresivo arcade que no sólo se ha conformado con lavarse la cara en lo que a gráficos se refiere, sino que además ha incluido importantes novedades en los combates.

Quizá lo más destacable -a parte de su impresionante realización en 3D-, sea el hecho de que los luchadores ahora pueden sacar un arma y liarse a garrotazos, hachazos o espadazos con sus rivales, lanzarles el artilugio e incluso recoger otros que se encuentren en el suelo, con lo cual los combates adquieren unas mayores posibilidades. Otra interesante novedad es un nuevo tipo de golpes, a los que podríamos denominar presas, que parecen extraídos de un simulador de wrestling y que pondrán a los luchadores en serios aprietos (y nunca mejor dicho...)

Donde quizás ande un poco más corto este «Mortal Kombat 4» (como toda la saga) es en el número de golpes por personaje, que suele rondar la media de cuatro especiales y dos fatalities. La nota a favor la ponen los nuevos combos y los golpes especiales que pueden realizarse cuando tenemos las armas en nuestras manos. Por otra parte, el apartado de opciones y modos de juego ha sido notablemente ampliado, rompiendo una de las tónicas de anteriores «MK».

Para resumir, podemos decir que este «Mortal Kombat 4» no es sólo el mejor de la saga, sino que además es el mejor arcade de lucha para N64 y uno de los grandes para PlayStation. Eso sí, que te quede claro que te vas a encontrar un juego muy, muy agresivo.

Sonia Herranz



Existe una opción para desactivar el modo gore y evitar que la sangre llegue al río. En cualquier caso, los combates resultan igualmente contundentes.

Juega a tu modo

Arcade

1 on 1 — 2 on 2

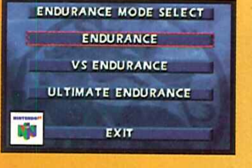





Es el arcade de toda la vida, pero con cinco grupos de dificultad para elegir. Además, incluye el modo "2 contra 2" que basicamente es igual, pero en el elegimos dos personajes que luchan de manera consecutiva en cada combate.



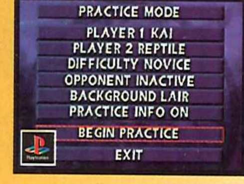

Endurance — Practice — Team













Hay que intentar ganar los máximos combates posibles haciendo todos los combos que nos dejen, pero siempre con la misma barra de energía. Hay varias opciones con esta misma base.

Podemos practicar con cualquier personaje y elegir la actitud del contendiente, ver los golpes especiales, seleccionar el escenario y visualizar los movimientos realizados en la pantalla.

Un equipo de 5 luchadores debe competir contra otro de manera que según es derrotado un personaje sigue jugando el siguiente hasta que un equipo pierda a todos sus miembros.

Tournament





Podemos elegir el número de contendientes y hacer que todos estén controlados por un jugador para participar en este torneo de combates eliminatorios.










El regreso de Goro ofrece espectáculo y contundencia. Este genial monstruo hace maravillas con sus cuatro brazos.



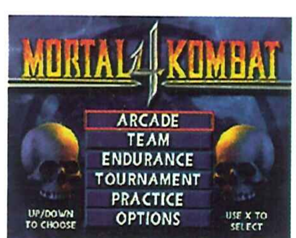
La realización técnica de esta nueva entrega es espectacular, especialmente la versión para Nintendo 64.




El juego pondrá a tu disposición 16 luchadores, siete de los cuales se estrenan en este «Mortal Kombat 4».



Consola:	PlayStation
Tipo:	Lucha
Compañía:	GTI
Programación:	Midway
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	16 luchadores
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM

GRÁFICOS: 91
Mejoran notablemente con respecto a la anterior entrega en PlayStation. Lo más destacado, sin duda, son los escenarios tridimensionales y la agilidad de los luchadores.

SONIDO: 89
Aunque hay efectos de sonido que "duelen", otros resultan bastante irreales. En general brillan a buen nivel, aunque podrían haberse mejorado.

JUGABILIDAD: 92
Una jugabilidad al estilo tradicional con el añadido de poder desplazarse en las 3D. Los golpes especiales son fáciles de realizar y los combates resultan siempre fluidos e impresionantes.

DIVERSIÓN: 92
Un buen número de opciones, personajes y modos de juego, así como la inclusión de combos secretos y los alucinantes fatalities conseguirán que los amantes de las emociones fuertes se lo pasen pipa.

VALORACIÓN: 91
Aún a riesgo de parecer pesados, repetimos que se trata de un juego bastante violento, que lleva los combates a niveles de dureza realmente elevados, lo que hace de él un juego no recomendable para menores (aunque estén acompañados).
Dicho esto, sólo nos queda añadir que es el mejor de la serie, el más completo y el más espectacular. Gráficamente también ha mejorado muchísimo, con lo que se sitúa a la altura de los mejores en su género.

ALTERNATIVAS:
A nosotros personalmente nos gustan más ***Tekken 3*** y ***Dead or Alive***, aunque la mecánica y estética de estos juegos es radicalmente distinta. ***«Mortal Kombat 4»*** es un título destinado especialmente para quienes disfruten del estilo gore.

Fatalities para todos los "disgustos"

Aquí tenéis una pequeña muestra de los golpes finales que han hecho de esta saga una de las más controvertidas de la historia. Cada personaje cuenta con dos fatalities, algunos de los cuales son versiones modernizadas de los clásicos de la serie, como el dragón de Liu Kan.

Sin embargo, los giros de cámara y la mayor libertad de movimientos de los personajes logran que estos golpes resulten ahora más espectaculares.



La agilidad de los personajes garantizan combates fluidos y llenos de alternativas.

REPTILE



CAGE

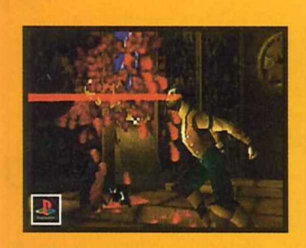


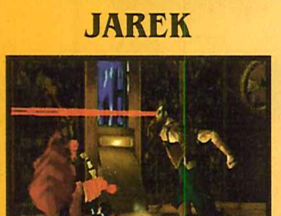




La versión Nintendo 64 ofrece una mayor calidad gráfica que se aprecia claramente en el mayor volumen de los personajes.

JAREK









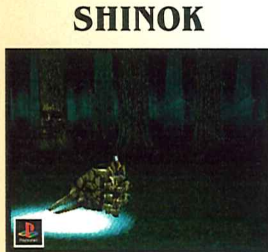
JAX







SHINOK



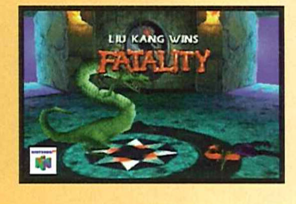




LIU KANG











REIKO













Una novedad que descubriréis en esta versión es la de encontrar en ciertos escenarios elementos que los luchadores pueden coger para arrojar a sus rivales. Esta acción se efectúa como un golpe especial y la verdad es que el resultado merece el esfuerzo.



La espectacularidad de algunos escenarios se hace notable en el detalle y en la solidez de todos sus elementos.

Suéltame, que me haces pupita









No resultan tan espectaculares como los fatalities, se realizan pulsando un botón y nunca se emplean magias en su ejecución. Estas presas (de las que aquí podéis ver una muestra) son una de las "dolorosas" novedades que incorpora esta entrega. Oir cómo crujen los cartílagos o ver cómo se dislocan las rodillas es un espectáculo no apto para todos los públicos. Vamos, que luego no digáis que no os hemos avisado...

Ármala









Otra de las novedades de este «MK 4» es la de permitir a los luchadores emplear armas blancas durante el combate. Podemos sacar el arma en cualquier momento y realizar con ella diferentes tipos de golpes.

Los seguidores de esta saga descubrirán la entrega más impactante de la historia. La apariencia 3D es lo más destacable, pero las novedades en cuanto a golpes y modos de juego, no se quedan atrás.







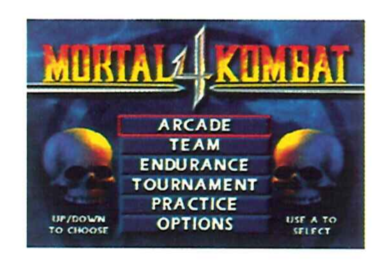
Muchos ataques especiales serán idénticos a los de las versiones anteriores. En este aspecto, pocas novedades.





Algunos escenarios nos ofrecerán la posibilidad de realizar otro tipo de ataques bastante... contundentes, los llamados Pit-Fatality. Con ellos podremos, por ejemplo, convertir a nuestro rival en un pinchito moruno.

Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	LUCHA
Compañía:	GTI
Programación:	MIDWAY
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	16 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	64 MEGAS



GRÁFICOS: 94
Igual que en el apartado de PlayStation, pero con unos escenarios más sólidos y con unas animaciones más fluidas de los luchadores.

SONIDO: 88
También podrían haberse mejorado ciertos efectos, aunque la contundencia de los golpes se hace igualmente dolorosa.

JUGABILIDAD: 93
Se puede jugar y alucinar desde la primera partida, sin necesidad de conocer los golpes especiales. Cuando se descubren... El pad analógico, mejora este aspecto.

DIVERSIÓN: 92
Los combates son, sencillamente, para impresionar al más pintado. Tiene modos de juegos y luchadores suficientes como para asegurarle una larga vida.

VALORACIÓN: 93
Los usuarios de Nintendo 64 reciben un cartucho de lucha a la altura de las posibilidades técnicas de su consola. «MK 4» no es sólo un juego divertido y espectacular gráficamente, sino que combina gráficos y jugabilidad de una manera magistral, atractiva y demoledora. Eso sí, es un «Mortal Kombat» con todas las de la ley y, como tal, mantiene todos los pilares de la serie: sangre, golpes dolorosos y gore, mucho gore... Vamos, que no es un juego para los pequeños de la casa.

ALTERNATIVAS:
Es el mejor técnicamente. Si te parece demasiado bestia, tienes por un lado **«Killer Instinct»** y sus limitadas 2D, y por otro **«Fighters Destiny»** y su extraño sistema de juego tan poco convencional.









MISSION: IMPOSSIBLE

EXITO: SEGURO

Antes de entrar en materia, debo reconocer que la película en la que está basada este juego no figura en la lista de mis favoritas. Es una simple cuestión de gustos. Pero cuando el cartucho llegó a mis manos, volví a ver Mission: Imposible, y tengo que reconocer que la sensación que me produjo fue muy distinta. De esta forma he podido apreciar qué elementos han sido trasladados al juego y, lo que es más importante, he descubierto que los señores de Infogrames han sabido hacerlo de una forma magistral.

Contemplar escenarios como la embajada rusa en Praga, la estación de tren o incluso el interior de los vagones, por citar algunos ejemplos, me obliga a quitarme el sombrero ante la fidelidad con la que se ha conseguido reflejar la ambientación de la película

Pero por fortuna, mi sorpresa no ha acabado aquí. Los personajes y los fragmentos más interesantes del film también han sido excelentemente adaptados, de manera que «Mission: Imposible», el juego, te hará vivir completamente la sensación de que eres el protagonista de la aventura de espionaje en la que el guaperas de Tom Cruise las pasaba canutas.

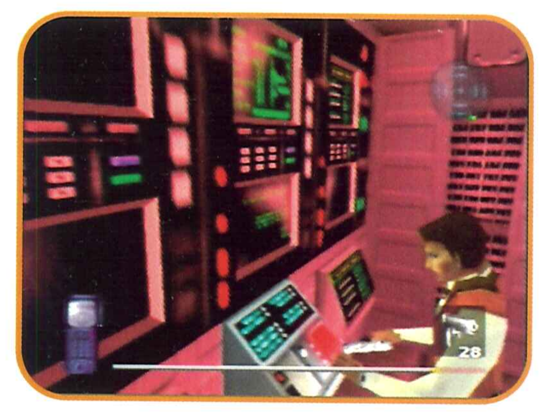
Prosiguiendo con sus incontables virtudes, «M:I» cuenta con un apartado gráfico excepcional, cuyo encanto se basa en tres aspectos fundamentales: la impresionante calidad de las numerosas y dispares localizaciones donde llevaremos a cabo nuestras actividades, el realista aspecto del protagonista y del resto de personajes, y las atractivas escenas cinemáticas que se intercalan entre las diferentes misiones.

Pero más allá aún llega el sistema de juego que, si se caracteriza por algo, es por huir de la monotonía. La variedad de los objetivos -e insisto, de sus localizaciones- nos plantearán retos tan dispares y sugerentes como introducirnos en la sala del ordenador central de la C.I.A., proteger la vida del protagonista con dos francotiradores o suplantar la personalidad de un traficante de armas para hacer creer que es un traidor.

En todos estos casos deberemos tener muy presente el concepto de cooperación, puesto que la mayoría de las misiones las cumpliremos con la ayuda, cobertura o soporte técnico de nuestro equipo de espías. Y no menos importante resulta la inteligencia artificial que poseen ➤

En «Mission:Impossible» deberás demostrar mucho más que una buena puntería. Al fin y al cabo, un audaz espía sólo dispara cuando es absolutamente necesario...





Ethan Hunt y sus compañeros deberán manejar multitud de terminales informáticas para acceder a la siempre necesaria información o para desbloquear puertas cerradas.



En los momentos en los que disparemos con ciertas armas, las perspectiva cambiará a una visión subjetiva en la que podremos -y deberemos- controlar el punto de mira.



MISIÓN 1: ICE HIT







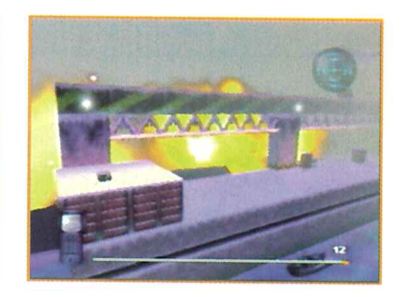


La primera misión, aunque no sigue el argumento de la película, se puede considerar como una especie de entrenamiento.

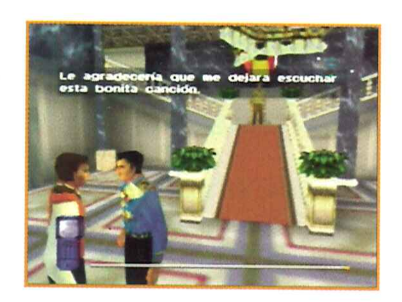
El objetivo principal consiste en destruir un submarino nuclear armado hasta la escotilla.







MISIÓN 2: LA LISTA NOC











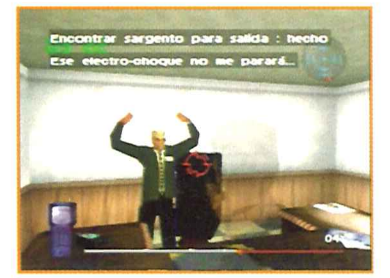




El ordenador de la embajada rusa esconde la mitad de la lista NOC. Para no arriesgar la vida de los agentes incluidos en ella deberás recuperarla y, de paso, rescatar a dos compañeros que se encuentran prisioneros allí.

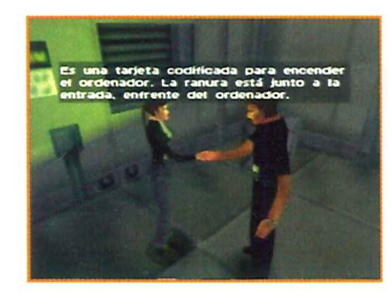
Misión 3: cuartel general de la CIA

Acusado de ser un topo, Ethan deberá escapar del cuartel general de la CIA y apoderarse de la otra parte de la lista NOC -mediante la famosa escena de la sala del ordenador- para averiguar quién es el verdadero traidor.













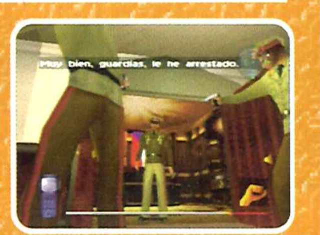


¡A disfrazarse!

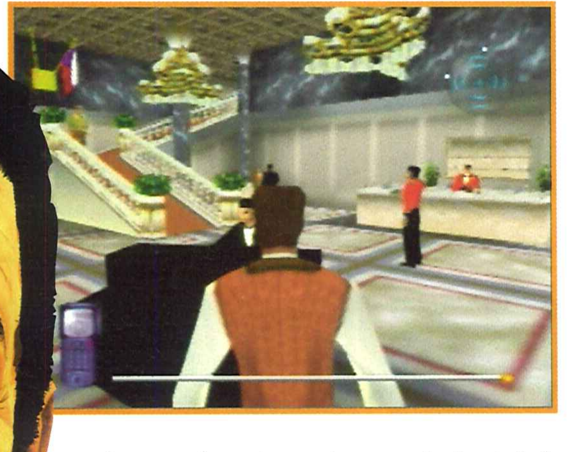
Uno de los gadgets más espectaculares es el aparato de caretas que, aunque no aparecía en la película, si pudimos admirar sus efectos. Gracias a él podremos adoptar la apariencia de muchos de los personajes que cohabitan en los escenarios y así, cuando disparemos una alarma, no nos reconocerá ni nuestro propio padre.

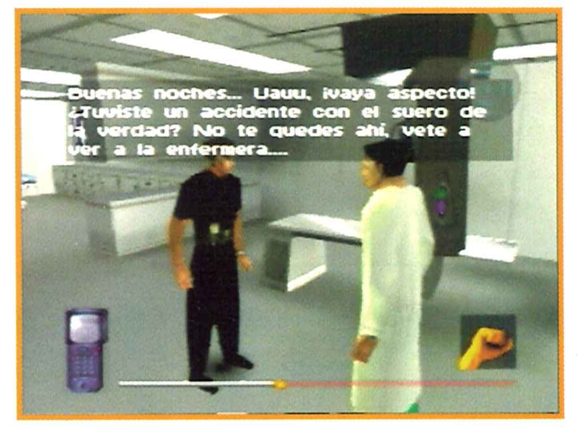






Lo más destacable de este juego es la gran variedad de las misiones que nos invita a afrontar, lo cual nos llevará a vivir situaciones tan dispares como emocionantes.





➤ los enemigos, los cuales adquieren un comportamiento casi real gracias a un sistema creado por Infogrames especialmente para la ocasión denominado SOOL.

A pesar de todas estas características tan peculiares, lo cierto es que, en un primer momento, lo primero que te viene a la cabeza es comparar este cartucho de Infogrames con el popular «GoldenEye». Es cierto que su aspecto gráfico es muy parecido, (demasiado parecido, podríamos decir), pero al ponerte a jugar descubres que el espíritu de ambos juegos es completamente distinto. El cartucho de Rare tiene estructura de "shoot´em up" subjetivo con ligeros tintes de aventura, mientras que este «M:I» es todo lo contrario: una aventura con detalles de "shoot´em up"; es decir, que en este juego de Infogrames prima claramente la astucia y la inteligencia sobre la habilidad en el disparo.

Sea como fuere, y dejando a un lado las siempre odiosas comparaciones, lo importante es que «Mission: Impossible» es uno de los mejores títulos que puedes encontrar para tu N64. Y punto.

Alberto Lloret



Los diálogos son fundamentales en el juego. Tranquilos, están en castellano.



En las misiones no se permite ni un sólo error. Si, por ejemplo, matas a un inocente... adiós.



Para no alertar a los guardias, en muchas ocasiones deberemos pelear con los puños.

Misión 4: el topo

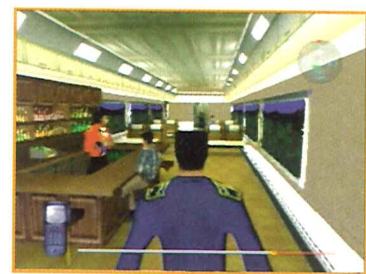






Una traficante de armas está interesada en la lista NOC y, además, conoce al verdadero topo. Tras una emboscada, recuperaremos la lista y por fin desvelaremos quién es el culpable de todos nuestros males.





Misión 5: ice storm

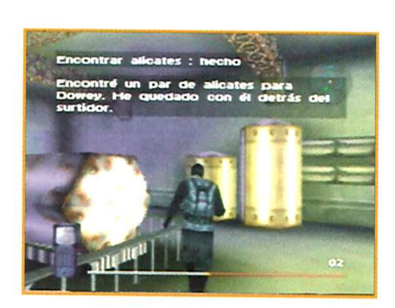




La quinta y última misión tampoco pertenece al film. Un traficante de armas tiene en su poder 5 misiles nucleares que van a ser vendidos en breve. Todos tus esfuerzos se centrarán en impedir esta peligrosa transferencia.









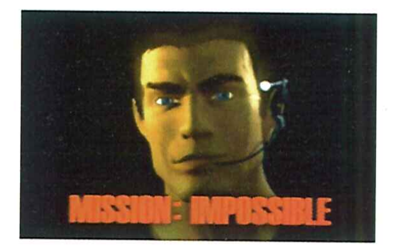
Mil tareas para un espía incansable

Dentro de cada misión general podremos cumplir varias operaciones. Éstas, a su vez, se dividen de nuevo en pequeños objetivos que serán de muy distinta naturaleza: recuperar un objeto, crear un pasillo de seguridad, rescatar a un colega...





Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Aventura de acción
Compañía:	Infogrames
Programación:	Ocean
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	5 misiones
Niveles de dificultad:	2
Memoria:	96 megas



Gráficos: 94

La sensación de encontrarse inmerso en el ambiente de la película es total. Los decorados, los personajes y sus animaciones alcanzan un enorme realismo.

Sonido: 96

El archiconocido tema de la serie ambienta la presentación y los menús. Durante el juego, la música y los efectos proporcionan ese ambiente tenso que caracteriza a las películas de intriga. Y las voces (aunque no hay muchas) están excelentemente dobladas al castellano.

Jugabilidad: 94

La progresiva dificultad facilita el aprendizaje de las numerosas funciones del protagonista, aunque en un principio cuesta habituarse al sistema de control. Cuando te hayas familiarizado con él, no habrá misión que se te resista... ¿o sí?

Diversión: 95

La división de las misiones en operaciones y éstas a su vez en objetivos ofrece un sinfín de tareas diferentes a cumplir, a cual más interesante. Una explosiva mezcla entre acción y estrategia de la fina.

Valoración: 95

Infogrames ha conseguido completar un juego que fascina desde la primera partida y en el que se han combinado magistralmente las labores de investigación con los momentos de acción. Sus cinco misiones, que aunque a primera vista pueden parecer pocas, no lo son en absoluto, y proporcionan horas y horas de intensa diversión. Con «Mission:Impossible» te sentirás el auténtico protagonista de una apasionante película de espionaje.

Alternativas:

*El peculiar y peliculero sistema de juego de **«M:I»** no permite comparación alguna. Lo más parecido es **«GoldenEye 007»** pero sólo gráficamente, pues en cuanto a desarrollo es mucho más de disparos.*

TOMBI!

La REVOLUCIÓN de las plataformas

Mes tras mes, Sony nos sigue regalando títulos tan innovadores y tan elaborados a nivel técnico que sitúan aún más lejos los límites lúdicos de su consola. En esta ocasión es el grupo Whoopee Camp quien demuestra que con grandes dosis de imaginación -y mucho sentido del humor- se puede programar un videojuego que rompa de forma brillante los esquemas de un género tan arraigado en sus orígenes como las plataformas.

«Tombi» adopta la estructura tradicional de un plataformas bajo un aspecto pseudo 3D -sólo que esta vez tendremos varios planos de acción-, aderezado con unas novedosas pinceladas de Rol que le otorgan al juego unas grandes posibilidades.

A diferencia de los clásicos del género -en los que sólo importaba avanzar- debemos interactuar con los simpáticos personajes que pueblan este multicolor universo para que estos nos propongan una gran cantidad de enigmas, misiones y puzzles de difícil solución en la mayoría de los casos. Para resolverlos correctamente deberemos recorrer una y otra vez los coloristas y simpáticos escenarios que componen el juego -perdiendo así el carácter lineal que ha caracterizado siempre a este género- en busca del ansiado ítem o personaje que nos proporcione alguna pista. El premio por cumplir nuestro cometido será casi siempre un objeto que nos permitirá seguir evolucionando o un arma de mayor capacidad destructiva.

Como sucede en todo juego de Rol, nuestro personaje, aparte de dialogar y transportar todas sus pertenencias en una mochila que parece no tener fondo, ampliará sus facultades gracias a un extravagante sistema de puntos de experiencia. Estos puntos se adquieren derrotando a los enemigos y resolviendo los entuertos que nos propongan. Con ellos podremos acceder a zonas que antes resultaban inaccesibles ➤

Algunos personajes nos revelarán los siniestros propósitos de la invasión "gorrinácea" mediante una secuencia de vídeo al más puro estilo manga.







¡Muévete, salvaje!

Siguiendo la estela de otros héroes, Tombi puede realizar más acciones de las que podáis imaginar. Saltar, trepar, llorar, balancearse, descolgarse por las cornisas, nadar o deslizarse son tan sólo una minúscula muestra.







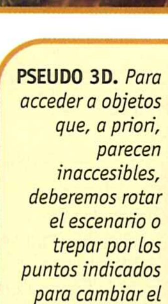












PSEUDO 3D. *Para acceder a objetos que, a priori, parecen inaccesibles, deberemos rotar el escenario o trepar por los puntos indicados para cambiar el plano de acción.*







LOS PUEBLOS. *La vista lateral que predomina en todo el juego, en los poblados cede su posición a la vista isométrica, típica de los JDR.*



EL INVENTARIO. *Tombi cuenta con un macuto -de asombrosa capacidad- para ordenar meticulosamente los ítems que encuentre por el camino.*



Aunque el texto que aparece en estas pantallas está en inglés, Sony ha confirmado que «Tombi» saldrá traducido a nuestro idioma, algo esencial para avanzar en el juego.

«Tombi» es un plataformas muy colorista que se sale de las normas habituales del género gracias a sus notables dosis de Juego de Rol.

En el colorista universo de «Tombi» conviven un buen número de pinturescas y simpáticas criaturas.





En vuestro camino encontraréis multitud de personajes ávidos de contaros cosas. Si prestáis atención a sus palabras y resolvéis sus problemas, os ofrecerán su ayuda durante el resto del juego.



Ayudas de todo tipo

Todo buen salvador necesita la ayuda de ciertos objetos para que su odisea sea más sencilla. Aparte de armas más poderosas, Tombi recogerá elementos muy útiles como, por ejemplo, un paraguas.















LOS SABIOS ANCIANOS. *Dispersos por todo el mapeado se encuentran los sabios ancianos que, además de regalarnos objetos, curarán nuestras heridas y nos darán palabras de ánimo cada vez que pasemos por su hospitalaria residencia.*

► o incrementar nuestro abultado catálogo de acciones -por ejemplo, hasta que no tengamos un número concreto de puntos no podremos aprender a nadar-.

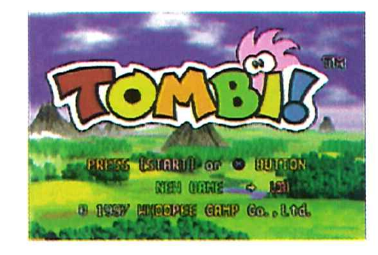
«Tombi» es un juego bastante largo que, a buen seguro, producirá más de un quebradero de cabeza a cualquier tipo de jugón. Aunque sus programadores insisten en que está orientado hacia un público juvenil, su variedad de situaciones y su universal sentido del humor no permiten clasificarlo como un juego exclusivamente para jóvenes, pues hasta los abueletes encontrarán suficientes atractivos en este peculiar y jugoso título. Eso sí, no os dejéis engañar por su apariencia infantil: su elevado nivel de dificultad os obligará a poner al límite vuestra capacidad de deducción y vuestra habilidad en el salto... vuestra paciencia, en suma.

Por otra pare, su compatibilidad con el nuevo mando de Sony - el conocido «Dual Shock»- le otorga un vibrante y divertido atractivo que otros plataformas, por el momento, no tienen.

Alberto Lloret



Consola:	PlayStation
Tipo:	Plataformas/Rol
Compañía:	Sony
Programación:	Whoopee Camp
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	50 escenarios
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Los cautivadores escenarios destacan por su buena sensación de profundidad y por el colorido con el que han sido adornados, derrochando simpatía y buen humor.

SONIDO: 89
Las melodías tropicales cumplen a la perfección con su cometido, llegando a pegarse de tal manera que no podréis evitar silbarlas en algún momento del día. Los efectos de sonido resultan simpáticos, pero sin llegar a sorprender.

JUGABILIDAD: 89
Aunque Tombi puede realizar numerosas acciones, el sistema de control es francamente sencillo y muy preciso. Por algo dicen que está orientado a los más jóvenes... aunque no por ello menos hábiles, porque el juego muy fácil, no es.

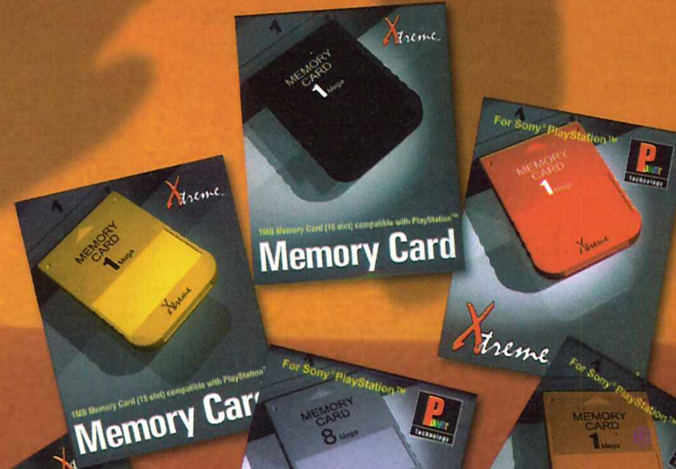
DIVERSIÓN: 90
Se hace muy entretenido por la infinita variedad de sus retos y por la contínua combinación de habilidad y exploración. El único problema es quedarse atascado sin poder continuar la aventura, algo que desquiciará a los más inquietos.

VALORACIÓN: 90
«Tombi» se presenta como un revolucionario plataformas capaz de adoptar elementos típicos de Rol sin que el resultado final parezca una mezcla extraña. Por el contrario, este juego agradará a quienes gusten de las plataformas pero no quieran limitarse a saltar sin otro sentido. Su aspecto dulzón contrasta un poco con su relativa dificultad.

ALTERNATIVAS:
*Los elementos de Rol hacen de este plataformas un juego único, por lo que no resulta sencillo compararlo con otro. **«Klonoa»** también adopta la formas de un pseudo-3D, pero su mecánica bien poco tiene que ver con la de **«Tombi»**.*


Xtreme TM


Xtreme
SELECT
START


Memory Card
For Sony PlayStation
Xtreme


EXTENSION CABLE
Xtreme


For Sony PlayStation
Xtreme
RF Unit

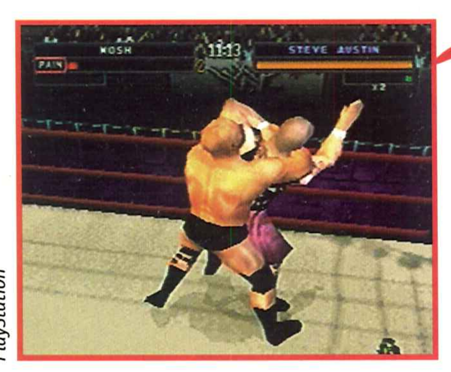

Memory Card
Memory Card
Memory Card


MEMORY CARD 1Mb
Xtreme
memory card 256kb
Xtreme
RUMBLE UNIT
Xtreme
SCART CABLE

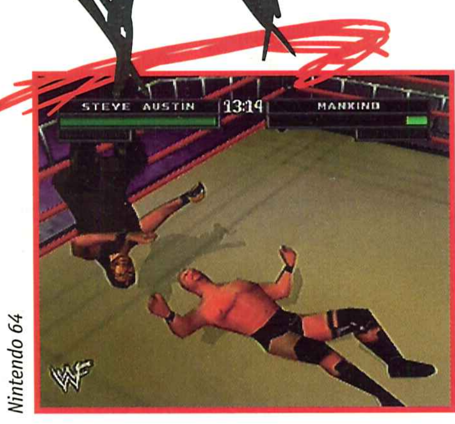


WWF WAR ZONE

Superando la crudeza de la REALIDAD



PlayStation



Nintendo 64

Desde que la lucha libre o wrestling llegó a nuestro país -gracias a Tele 5-, numerosos títulos han plasmado este circo deportivo con más pena que gloria. De hecho, Game Boy es la consola que hasta la fecha había ofrecido los títulos más completos y jugables de este género, lo cual ya es mucho decir a cerca de la suerte que ha corrido este "espectáculo" en 32 bits.

Esta lamentable situación va a cambiar radicalmente gracias a Acclaim, quien ha decidido poner fin a esta sequía de juegos de wrestling "decentes" presentando por partida doble su genial «WWF Warzone» con sus respectivas versiones para N64 y PlayStation.

Lejos de repetir los esquemas típicos del género, el título programado por los genios de Iguana empieza por presentar un aspecto gráfico insuperable: impresionante aplicación de las texturas -incluso se puede apreciar el sudor de los wrestlers en N64-, animaciones hiperrealistas y un acabado redondeado de los personajes, cualidades que consiguen en su conjunto dotar a los luchadores de una apariencia casi humana.

En cuanto a modos de juego tampoco anda escaso y la mayoría de ellos tiene además opciones multijugador, si bien en la versión de PlayStation es necesario, por supuesto, el Multitap. Por contra, si los usuarios de la consola de Sony disponéis, además, de cuatro Dual Shock, podréis producir un auténtico terremoto doméstico cuando os enfrentéis a vuestros amiguetes. En este apartado de las opciones también hay que señalar que la versión de PlayStation sale mal parada con respecto a la de N64, pues faltan los modos Royal Rumble -un todos contra todos- y The Gauntlet, una especie de survival.

Por último, mención aparte merece la opción para crear luchadores, que incluye hasta un pequeño guiño que descubrirán los seguidores de «Turok»: podremos crear un wrestler con la vestimenta del famoso indio de Iguana.

La verdad es que nunca me han llegado a "enganchar" los juegos de wrestling, pero debo reconocer que estas dos versiones lo han hecho y ¡de qué manera!

Su magistral aspecto gráfico no tiene competidor si lo comparamos con el mejor juego de lucha libre que haya salido hasta la fecha. Sus infinitas posibilidades en cuanto a modos de juego, el elevado número de llaves -unas 300-, la fluidez de las animaciones y un larguísimo número de detalles lo elevan a lo más alto de este subgénero y le sitúan a un gran nivel en el género de la lucha en general. Vamos, que sólo se echa en falta los comentarios del tipo "patada al bañador" -y similares- con los que Héctor del Mar comentaba los enfrentamientos televisivos para que la jugada les hubiera salido perfecta.

Alberto Lloret



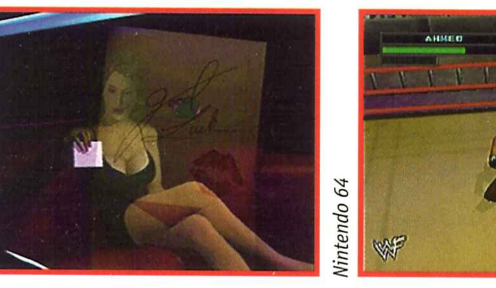
Challenge: Compite por el cinturón

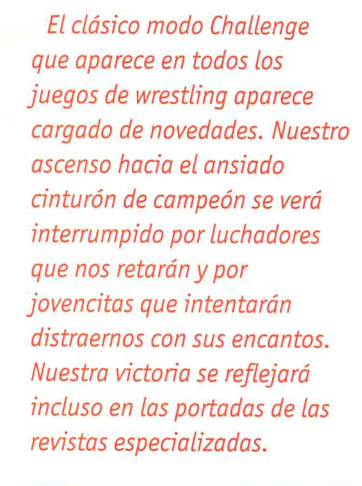

PlayStation

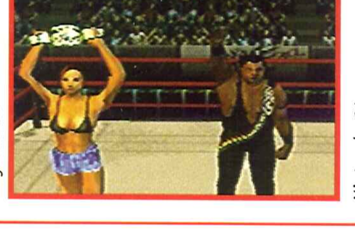


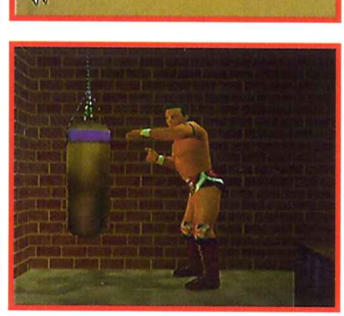
Nintendo 64

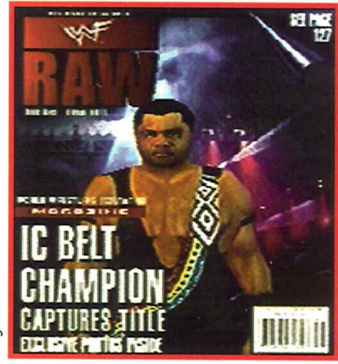
El clásico modo Challenge que aparece en todos los juegos de wrestling aparece cargado de novedades. Nuestro ascenso hacia el ansiado cinturón de campeón se verá interrumpido por luchadores que nos retarán y por jovencitas que intentarán distraernos con sus encantos. Nuestra victoria se reflejará incluso en las portadas de las revistas especializadas.


PlayStation


Nintendo 64


PlayStation


Nintendo 64



PlayStation

Este simulador de Acclaim sorprende por su increíble realismo y por sus inesperadas posibilidades de diversión.

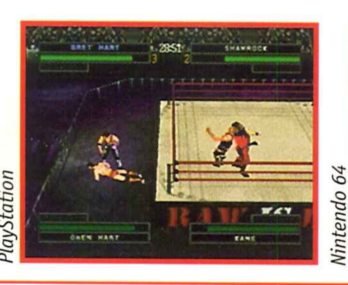

Nintendo 64

Tag Team: Por equipos


PlayStation

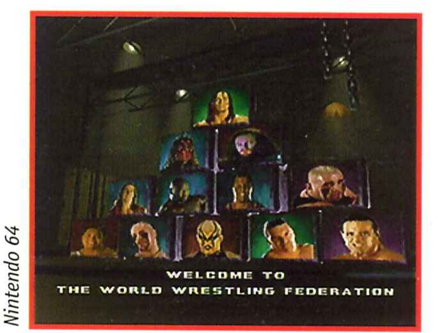

Nintendo 64

En un principio sólo puede haber dos luchadores sobre el ring, pero cuando juguéis cuatro amigos lo normal será que acabéis a golpes en cualquier rincón del estadio. Preparaos para asistir a un festival de malas artes y sucias artimañas.


PlayStation

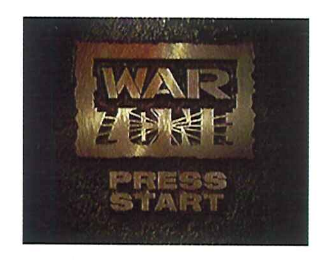

Nintendo 64


PlayStation



Nintendo 64

Consola:	Nintendo 64
Tipo:	Lucha
Compañía:	Acclaim
Programación:	Iguana
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	96 Megas



Gráficos: 94

La lógica sencillez de los escenarios contrasta con el alto grado de detalle con el que han sido diseñados los 16 personajes. Su apariencia -casi real- y sus animaciones son impresionantes.

Sonido: 90

Los temas musicales propios de cada luchador ambientan la presentación de los combates. Después, una sinfonía de chasquidos cartilaginosos acompañados con estruendosos batacazos y golpes cumplen a la perfección con su cometido.

Jugabilidad: 89

El sistema de control responde con precisión a nuestras acciones. Aunque utiliza todos los botones del mando, tras un par de combates controlarás las funciones básicas del luchador. Llegar a dominarlos completamente es lo difícil.

Diversión: 89

Sus numerosos modos de juego y las opciones multijugador le pueden proporcionar una prolongada y entretenida vida, aunque los jugones solitarios quizás lo encuentren algo monótono tras unas cuantas semanas.

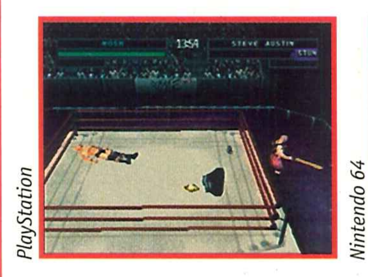
Valoración: 90

Sin duda alguna, «WWF Warzone» es el título de wrestling más completo y realista. Su excelente apartado gráfico, sus numerosos modos de juego y la fiel representación de este show al más puro estilo americano son una auténtica delicia que ningún seguidor de este deporte-espectáculo debe dejar pasar. Un juego que ha conseguido sorprendernos.

ALTERNATIVAS:

*En el catálogo de N64 podréis encontrar otro simulador de wrestling: **«WCW vs NWO»**, pero este título queda bastante por debajo en cuanto a gráficos y opciones de este sensacional **«WWF Warzone»**.*

Weapons: Con armas


PlayStation


Nintendo 64

Todas las artes "guarreras" del wrestling tienen su culminación en los combates con utensilios caseros, donde podremos atizar con televisores, sillas, troncos de madera e incluso con la campana que marca el final del combate.


PlayStation


Nintendo 64

Nintendo 64


PlayStation

"WWF Warzone» se convierte en un juego de lucha, en general, muy a tener en cuenta.

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	IGUANA
Nº de jugadores:	De 1 a 4
Nº de fases:	- -
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
La ausencia de antialiasing ocasiona un nivel de detalle ligeramente inferior respecto a N64. Las animaciones alcanzan el mismo nivel, aunque el acabado de los personajes resulta menos elaborado y mucho más poligonal.

SONIDO: 90
Idénticas melodías y efectos que en la versión N64. Tan sólo unas escenas de vídeo permitirán que algún personaje nos rete después de soltar todo tipo de improperios en perfecto inglés.

JUGABILIDAD: 90
Tras un control totalmente arcade se esconde un preciso sistema que emplea todos los botones del mando. Llegar a ejecutar todos los movimientos de los luchadores puede llevar bastante tiempo, pero ahí reside el encanto del juego.

DIVERSIÓN: 85
Resulta extraño que esta versión tenga un par de modos de juego menos. El resto de modalidades resulta igual de entretenido. Si tienes la oportunidad de jugar con tres amigos podrás experimentar la brutalidad de este show en su estado más puro.

VALORACIÓN: 88
Lejos de alcanzar el impresionante despliegue gráfico de N64, «WWF Warzone» se destapa como un gran juego de lucha libre que, pese a poseer menos modos de juego, convence desde la primera partida. La crudeza de los golpes y la adecuada ambientación completan un juego que por el momento no tiene rival en Playstation. Sin embargo, su repetitiva mecánica puede consumir sus posibilidades.

ALTERNATIVAS:
*«**WWF Warzone**» también es el mejor juego de wrestling del catálogo de PlayStation. El resto de títulos como «**WCW Nitro**» o «**WWF in your House**» se convierten en opciones más arriesgadas.*

Cage: Encerrado como un mono


PlayStation


Nintendo 64

El objetivo es bien sencillo: salir de la jaula. Para impedirlo estará el rival, que mediante sucesivos empujones nos tirará de la reja cuando intentemos trepar. Dejarle K.O. nos dará tiempo para escapar.

En la base de datos encontraréis información pormenorizada sobre los luchadores. Aparte de datos biográficos, hallaréis características físicas, tales como energía o velocidad.



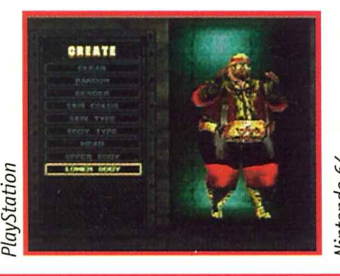
Nintendo 64



PlayStation

Create: Un luchador a tu gusto

La opción para crear luchadores amplía incalculablemente el elenco de personajes. Variables como la corpulencia, el color de la piel o la ropa os permitirán crear verdaderos "monstruos" del wrestling.



PlayStation



Nintendo 64

Analogico... digital... o Mad Catz

el nuevo volante, analogico y digital

...efecto realidad



http://www.madcatz.com

Compatible con todos los juegos...

Servicio de asistencia telèfonica, via e-mail y on-line.



- El único volante con licencia Sony
- El único compatible con todos los juegos Playstation

Distribuido por: 3 G games, S.L.
distribucion videojuegos, consolas y accesorios
c/ Fernán González, 37 - 6° E 28009 Madrid
Tel. 91.5510004 - Fax 91.5040970

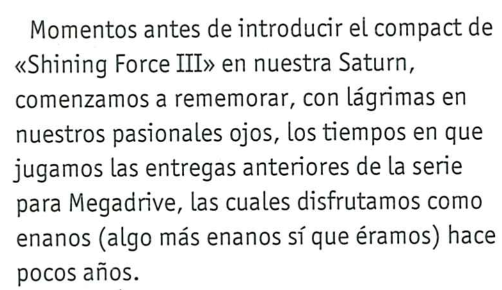
Kit completo de pedales





SHINING FORCE III





Momentos antes de introducir el compact de «Shining Force III» en nuestra Saturn, comenzamos a rememorar, con lágrimas en nuestros pasionales ojos, los tiempos en que jugamos las entregas anteriores de la serie para Megadrive, las cuales disfrutamos como enanos (algo más enanos sí que éramos) hace pocos años.

Comenzada la maratoniana partidita, ya con la cara lavada (y recién "peiná...do"), la historia se empieza a desarrollar ante nuestra parpadeante mirada: el Imperio y la República quieren llegar a un acuerdo de paz, para lo cual van a celebrar un concilio, en el que se carearán los dirigentes de ambas potencias.

Nuestro personaje (un simple pero acicalado sprite, como todos los demás) es un joven soldado de la República, hijo del gran Conrad, un respetado vejete, miembro retirado del ejército que hizo posible la formación del actual gobierno en nuestro territorio.

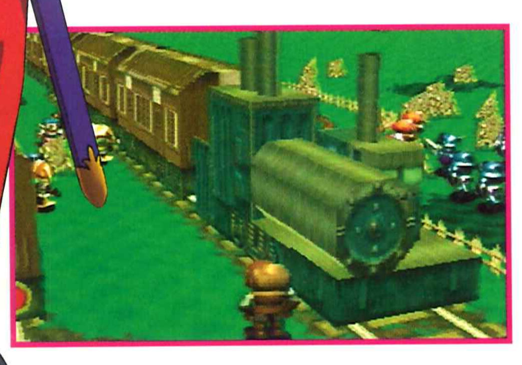
Minutos antes de que la reunión tenga lugar, se nos encomienda nuestra primera misión, consistente en merodear por la ciudad para asegurar el corto viaje que debe hacer nuestro mandatario desde el castillo hasta el palacio donde está citado. Y ahí estamos, en medio de un amplio pueblo tridimensional, con sus calles (unas anchas, otras simples callejones sin salida), plaza mayor (llena de comercios), iglesia (con vidrieras, bancos y hasta un cura), y multitud de casitas con patios interiores.

Como somos muy sociables, preguntamos a todo el que se nos cruza, entramos en las casas (la mayoría de ellas con niños que quieren ser comerciantes ricos, como sus papás), pasamos a las tiendas y nos enteramos de ciertos rumores sobre la llegada al pueblo de unos tales "Monjes de la Máscara". Después de varios minutos de disfrute pueblerino, nos encontramos con uno de los monjes enmascarados y, tras poner cara de atención mientras nos arenga con un dilatado discurso, nos dirigimos a él con palabras algo menos inteligentes: -¡Ah!, ¡maldito!, no he entendido lo que has dicho porque hablas en inglés, pero creo que tú vienes al pueblo a armarla-. Y así comienza la primera batalla.

El desarrollo de éstas se rige por turnos -con lo cual nos podremos pensar todas las acciones a realizar-, y lleva un orden para que cada personaje pueda actuar una sola vez.

Desde el escenario plano y lleno de obstáculos de este primer enfrentamiento, hasta los abruptos y gigantescos montes en los que lidiaremos a batallones de enemigos, la representación sigue siendo tridimensional, con capacidad para hacer zooms y girar la ►

MADERA de héroe



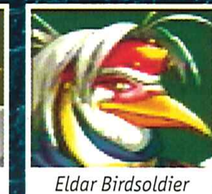


Manteniendo el estilo Shining Force

Estos bellos rostros pertenecen a parte de los personajes que se irán uniendo al grupo durante la aventura. Cada uno de ellos está dotado de unas características específicas de lucha: arquero, soldado, mago... Conjuntar sus habilidades será lo más útil para ganar las batallas









Benetram King · Dantares Knight · Eldar Birdsoldier · Grace Priest







Hayward Archer · Irene Monk · Julian Soldier · Kahn Monk



Masqurin Magician · Medion Warrior · Obright Warrior · Synbios Soldier



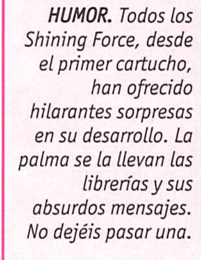




Emociones muy humanas



AMISTAD. *Si durante un combate uno de nuestros personajes necesita ayuda, quien se acerque para dársela se ganará su simpatía. Entonces, si luchan unidos, ambos ganarán cualidades.*



HUMOR. *Todos los Shining Force, desde el primer cartucho, han ofrecido hilarantes sorpresas en su desarrollo. La palma se la llevan las librerías y sus absurdos mensajes. No dejéis pasar una.*





Los sistemas de menús también continúan sin cambios. La visita a la iglesia nos permitirá desde salvar (plumita y papel), hasta revivir a alguno de nuestros temerarios héroes. Todo ello en perfecto inglés, eso sí.

Los usuarios de Saturn amantes del Rol reciben por fin el título que estaban esperando, «Shining Force III», un juego que colmará todas sus ansias de aventura.



MAGIAS. En cada hechizo asistimos a un puro espectáculo sonoro y visual. Son invocados de viva voz y los efectos visuales sorprenden al más pintado.









Las ruinas, con sus golosos cofres repletos de ítems, nos harán dividir el grupo en dos. Como dice Benetram, un líder no puede dejar el campo de batalla, pero el resto del grupo hará bien en meterse a buscar cuanta ayuda puedan encontrar.







Estrategas natos



Cuanto más se juega, más fácil resultan, pero hay que decirle a quien nunca haya jugado, que las batallas de «Shining Force III» son comparables a sesudas partidas de ajedrez. Hay que buscar siempre atacar primero, midiendo al milímetro los movimientos de cada uno de los enemigos

➤ cámara a nuestro antojo. Cada ataque dará paso a la conocida pantalla de lucha de la saga «Shining Force», pero ahora no veremos una simple animación con sprites, sino que disfrutaremos de un espectáculo poligonal, con movimientos suaves y muy realistas en las embestidas de los luchadores, y unos alucinantes efectos de luz en los diferentes hechizos. Esta representación poligonal, el control sobre tres líderes de grupo (el principal y otros dos secundarios, que toman el liderazgo del grupo cuando el argumento lo requiere), y la inclusión de escenarios en ruinas (como reto a los que no nos gusta dejar pasar un sólo ítem) son las novedades de nuestro esperado «Shining Force III». Lo demás, es lo mismo de siempre: un argumento sólido, ciudades llenas de información, personajes carismáticos, batallas épicas... En dos palabras: un grandioso RPG. Un juego que le hacía falta a Saturn.



Javier Domínguez

Consola:	SATURN
Tipo:	RPG
Compañía:	SEGA
Programación:	SONIC TEAM
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	UNA AVENTURA
Niveles de dificultad:	--
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 88
Ciudades completas en 3D, escenarios de batalla inmensos y escenas de lucha espectaculares. Si nos hubiéramos encontrado siempre con personajes poligonales... Pero bueno, está bien así.

SONIDO: 92
Si no has oído nunca la banda sonora de algún «Shining Force», escucha ésta: puro medievo orquestado. En cuanto a efectos, la novedad de las voces durante los combates, le da más realismo a la cosa.

JUGABILIDAD: 89
Mejor utiliza el mando analógico, al menos dentro de los pueblos, a ver si nos vamos a dejar algún ítem por no acertar a ponernos mirando a una caja...

DIVERSIÓN: 94
Un título con una media de cuatro horas de juego por capítulo, que te hace sentir odio, ilusión, hilaridad e incluso amor, y que incluye las batallas más complejas de toda la serie. Divierte lo suyo.

VALORACIÓN: 92
Son muchos los años que han pasado desde que el primer cartucho «Shining Force» apareciera para Megadrive, pero, para los que hayan jugado, sabed que sólo ha cambiado tecnológicamente.
Para los que no hayáis tenido el placer, os informo: «Shining Force III» es uno de los RPG más grandes de la historia y no encontraréis otro con tanto carisma, con un guión tan envolvente y con unos combates tan apasionantes. Si te gusta el rol, no lo dudes más y hazte con él.
Lástima que no esté traducido...

ALTERNATIVAS:
*Tienes el Action-RPG **«Shining Wisdom»** y, con notables dosis de aventura, **«Panzer Dragoon Saga»**. Pero si te va el Rol en su máxima expresión, tienes ante ti una cita ineludible. Y si no, casi también.*

Nintendo® Acción

YA A LA VENTA

REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo® Acción

AÑO VII Nº 70 - 395 PTAS

PRIMERAS PANTALLAS DE MISSION: IMPOSSIBLE EN CASTELLANO

MÁS MARCHA PARA DESPUÉS DEL VERANO
F-1 World Grand Prix
Off Road Challenge
Tonic Trouble
All Star Baseball '99
1080º Snowboarding
Bomberman Hero

REPORTAJE ESPECIAL
ZELDA 64
QUEST
OGRE BATTLE 3
SHADOWGATE
Así serán los RPG más alucinantes de la historia

INTERNATIONAL Nintendo LICENSED PRODUCT

Descubre la nueva cara del monstruo de la lucha

Mortal Kombat 4 ¡¡Temblad!!

8 426239 010023 00070

Trucos para MK4, Banjo-Kazooie, Goemon, Forsaken, Cruis'n World

•Mortal Kombat 4

Analizamos a fondo el paso de este clásico a las 3D, así como todos los personajes, sus combos y os ofrecemos los primeros trucos.

•Mission: Impossible

Primeras imágenes del cartucho de Infogrames con los textos ya traducidos al castellano.

•Especial RPG

Sensacional reportaje con las últimas noticias sobre Zelda, Quest, Ogre Battle 3 y todos los geniales Juegos de Rol que se avecinan.

Consigue uno de los 100 CARTUCHOS de BANJO KAZOOIE que regalamos





X-MEN VS STREET FIGHTER



SUPERPODERES ilimitados





Con la llegada de esta conversión de recreativa a PlayStation, la serie «Street Fighter» se funde definitivamente con la "Marvel", tomando de este sello el look de comic, los altos escenarios y la espectacularidad de la que hizo gala el título «Marvel Superheroes», realizado también por Capcom.

Aunque la inclusión de estos afamados superheroes supone un ligero cambio en el estilo de lucha (ahora se basa un poco más en la constancia que en la estrategia), los personajes de la serie «SF» siguen teniendo sus movimientos característicos, de manera que los 17 luchadores que aparecen en total en el juego parecen haber limado sus diferencias en técnicas de pelea para conseguir una mezcla de resultados altamente jugables.



Los que quieran saber de qué va el juego, que atiendan: lucha en 2D con barras de energía y de magia, golpes contundentes, combos fáciles de realizar, saltos estratosféricos, personajes carismáticos... y una capacidad de enganche a prueba de bomba .

Tan sólo podemos quejarnos de que la novedad que incluía la máquina recreativa, consistente en escoger a dos luchadores y poder intercambiarlos en pleno combate -lo que posibilitaba una pequeña recuperación de energía del luchador que acababa de recibir la paliza- se ha modificado, dejando la aparición del segundo luchador como un mero apoyo para atacar con más contundencia. Este detalle no molesta demasiado si no conoces la recreativa (incluso ilusiona saber que tienes un valiente compañero que te ayudará a poner "a caldo" a tu oponente), pero hace que se pierda la necesidad de conocer bien los movimientos de ambos luchadores.



Aún así, estamos ante otra magistral demostración de Capcom de lucha en 2D, que aunque se vea algo vetusta, sigue ofreciendo espectáculo, resulta muy adictiva y exige una rapidez de reflejos como pocos títulos.

Javier Domínguez

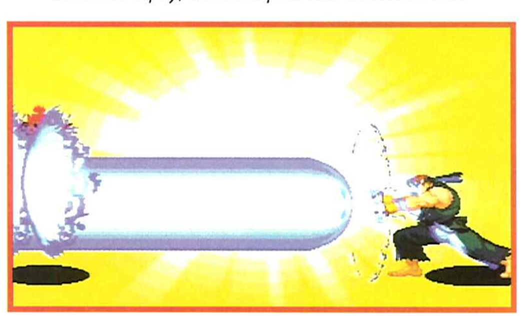




Sin duda, el atractivo que supone poder enfrentar a personajes de la Marvel como Cíclope a luchadores tan legendarios como como Zangief y Juggernaut (y, además, al mismo tiempo), resultará para muchos irresistible.



Los incondicionales de la saga «SF» y los fanáticos de los héroes de la Marvel, ya pueden ir corriendo a la tienda.









En este título se mantienen las bonificaciones por atacar el primero, por "reversals", por combos y por técnica. Rogue lo sabe y se lanza al ataque.







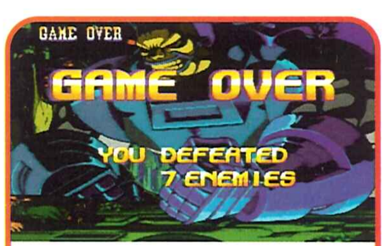
Échame un puño, please

Contar con la ayuda de un personaje complementario que salta al ring en los momentos más difíciles, es uno de los detalles más de agradecer que encontraremos en este juego.









Entre los escasos modos de juego (Historia, Versus) destaca el Survival. Ya sabes: acabar con todos los rivales que puedas con la misma barra de energía.



Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	CAPCOM
Programación:	CAPCOM
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	17 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Bastante espectaculares a pesar de ser en 2D y estar realizados a base de sprites. Como un comic en movimiento.

SONIDO: 86
Aunque el acompañamiento musical no destaca, la calidad de las voces (en inglés) y la contundencia de los efectos animan perfectamente los combates.

JUGABILIDAD: 91
Es tan fácil realizar los movimientos supuestamente complicados, que a veces salen sin querer.

DIVERSIÓN: 89
Capcom sabe cómo hacer juegos de lucha divertidos desde la primera partida. Lo malo es que los modos de juego se hacen escasos y acortan notablemente su vida.

VALORACIÓN: 89
Dice en refrán que sobre gustos, no hay nada escrito. Muchos usuarios se decantan -y con razón- por los juegos de lucha poligonales tipo «Tekken » y otros huyen de este tipo de juegos por lo "complicado" de su control. Si perteneces al primer grupo, posiblemente este «X-Men vs Street Fighter» te deje un poco frío, pero si eres de los que gustan de coger el pad y empezar a soltar golpes espectaculares a diestro y siniestro sin apenas complicaciones y, además, eres un mitómano empedernido, aquí tienes el título que colmará todas tus expectativas. No es una maravilla de la técnica, pero divertir, divierte.

ALTERNATIVAS:
*El género de la lucha te ofrece títulos bastante más impresionantes. Si te atrae este título es porque sabes lo que te vas encontrar. No hay, por tanto, alternativas posibles ya que **«Marvel Superheroes»**, **«KOF»** y otros **"streetfighters"** quedan por debajo de este **«X-Men vs Street Fighter»**.*



BESTIAS con 4 ruedas

S.C.A.R.S





Vivid Image tiene probada experiencia con juegos de velocidad en los que el factor arcade es determinante. ¿Recordáis «Street Racer»? Pues bien, con «S.C.A.R.S.» vamos a recuperar una fórmula similar, sólo que mucho más compleja tanto en argumento como en presentación gráfica.

«S.C.A.R.S.» es un original juego de velocidad que discurre sobre escenarios 3D cargaditos de texturas y efectos de luz, los cuales tan pronto nos llevan por una nítida carretera de asfalto como se convierten en un río de rugiente lava.

Sobre estos escenarios brillantes y coloristas pueden correr nueve peculiares coches basados en distintos animales tales como leones, tiburones o mantis religiosas.

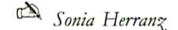
Estos coches, de diseño sólido y contundente, muestran un comportamiento casi de simulador que obliga al jugador a apurar a tope sus habilidades, sobre todo si la pista es de hielo o de agua...

El factor arcade llega de la mano de los "power-ups" que se encuentran repartidos por las pistas. Y es que además de ser los más rápidos y los más hábiles a la hora de coger atajos, también tendremos que tener buena puntería para utilizar contra los rivales los ítems que vayamos recogiendo y que al final pueden ser la clave de la victoria.

Al principio del juego no están disponibles ni todos los coches, ni todos los circuitos, ni todos los modos de juego. Será a base de ganar competiciones como conseguiremos abrimos pistas y modalidades. Así, al ganar nuestro primer campeonato también incorporamos un nuevo circuito a los elegibles y un nuevo modo de juego. A medida que acumulemos victorias ganaremos vehículos, circuitos, opciones...

Pese a que en un principio los circuitos parecen pocos (sólo 9) el hecho de que varían drásticamente con la climatología y que podamos adquirirlos poco a poco garantiza la duración del juego. Y eso sin hablar de uno de sus aspectos más interesantes: la posibilidad de jugar dos, tres o cuatro jugadores simultáneos.

De manera sorprendente, casi, sin querer, «S.C.A.R.S.» se hace apasionante y divertido e incluso llega a sorprender en la precisión de sus gráficos. Una gran oferta si te gustan el arcade y la velocidad.


Sonia Herranz



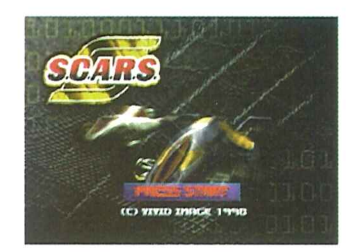









Consola:	PlayStation
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Vivid Image
Nº de jugadores:	de 1 a 4
Nº de fases:	9 circuitos
Niveles de dificultad:	5
Memoria:	CD ROM



Mejor si lo compartes

Uno de los mayores alicientes de este juego es permitir competiciones de dos a cuatro jugadores simultáneos que resultan apasionantes desde el primer momento. Existen dos modalidades, una para jugar carreras sueltas, y otra para enfrascarnos en un campeonato en toda regla.



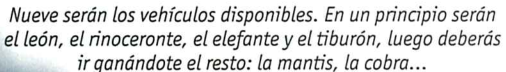


Ubi Soft nos ofrece un original juego de carreras en el que la simulación y el arcade se dan la mano para completar un título sumamente divertido.



Los disparos de los rivales pueden hacerte saltar por los aires y perder unos segundos preciosos. Hay que procurar ser el primero en disparar.





Nueve serán los vehículos disponibles. En un principio serán el león, el rinoceronte, el elefante y el tiburón, luego deberás ir ganándote el resto: la mantis, la cobra...







Uno de los modos de juego nos permite configurar un campeonato a nuestra medida con los tipos de circuitos disponibles: isla, azteca, cielo, cañón, tubería...

Gráficos: 87

Muy espectaculares y sólidos, resaltan los efectos de luz, aunque tampoco hay demasiados circuitos ni coches.

Sonido: 86

La banda sonora encaja perfectamente con el tipo de acción y el tipo de pistas. Los efectos sonoros son de buena calidad.

Jugabilidad: 88

Hay que poner bastante atención en el control del vehículo: no vale sólo con acelerar y girar.

Diversión: 89

Asegurada. Las carreras resultan muy movidas y los circuitos encierran muchas sorpresas. El modo para varios jugadores... genial.

Valoración: 88

En este juego se combina simulación y arcade de una forma realmente atractiva: tenemos que disparar a los rivales al tiempo que aprendemos a circular con potentes máquinas que se comportan de muy diferentes maneras.

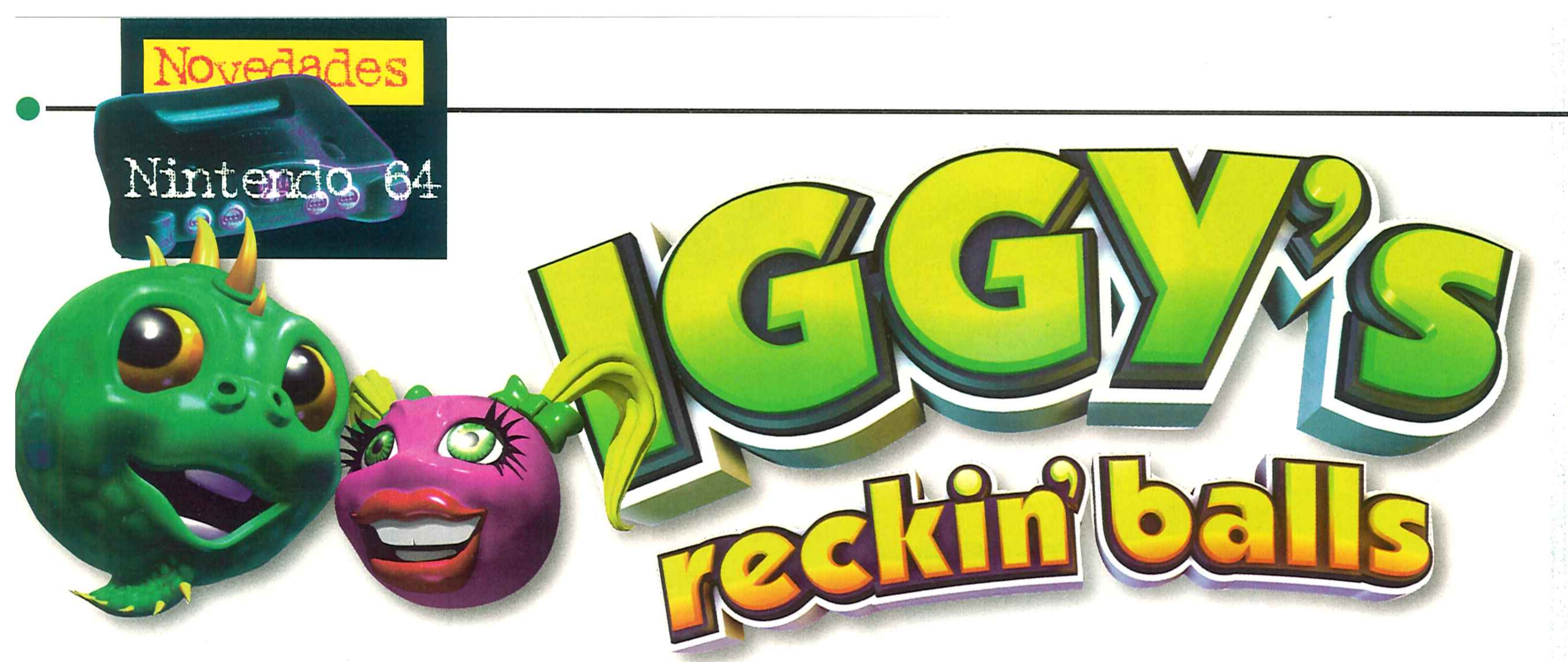
La sensación de conducción es digna de un simulador, los gráficos, su espectacularidad y fantasía, dignos del mejor arcade.

El resultado es un juego que sabe hacerse adictivo desde el primer momento, que ofrece una notable calidad en su apartado gráfico y que empuja a seguir jugando para descubrir nuevos coches, circuitos, campeonatos...

Una combinación de virtudes muy digna de ser tenida en cuenta.

Alternativas:

*Dado su carácter arcade **«S.C.A.R.S.»** sería un poco como **«Megaman Battle & Chase»** o **«Penny Racers»**, pero ofrece una mayor calidad que estos dos títulos.*



Iggy's Reckin' Balls

No hay ninguna duda de que en Iguana se han estrujado el cerebro para idear un juego de carreras diferente y original. Tan diferente que no hay que correr hacia adelante, sino hacia arriba, tan original que no hay vehículos de ruedas, sino pequeñas bolas con lenguas pegajosas...

«Iggy's Reckin´ Balls» es un arcade que nos propone triunfar escalando más de cien pistas cargadas de plataformas móviles, loopings escalofriantes, curvas peligrosas y montones de ítems que podemos emplear bien para correr más, bien para aplastar, disparar, despistar o empequeñecer a nuestros hábiles enemigos.

El sistema de juego es muy sencillo: saltar y lanzar nuestra larguísima lengua para engancharnos en las plataformas o atrapara a un rival que nos supera.

Con todos estos

alicientes «Reckin´ Balls» se convierte a priori en un juego muy atractivo por su mecánica. Pero, desgraciadamente, tenemos que decir que a la hora de jugar nos encontramos con algunos problemillas.

La verdad es que el juego carece de ritmo y, pese a que técnicamente los circuitos 3D, los cambios de cámara y las perspectivas se ajustan a la perfección al sistema de juego, las carreras no logran provocar una emoción constante. En parte la culpa la puede tener lo fácil que resulta quedarse atascado en un salto casi imposible, pero también influye bastante el hecho de que no tenemos muy clara nuestra posición en la carrera en ningún momento y que el más mínimo error nos puede llevar hasta la última posición de la tabla sin apenas posibilidad de remontar. A veces lo haces muy bien y vas el último, otras vas el primero y, de pronto, sin saber muy bien ni cómo ni porqué, te ves adelantado por todos tus competidores...

El juego pone en principio a nuestra disposición 4 circuitos (con una media de 10 pistas cada uno), y nos obliga a ganar para poder abrir los siguientes 7 circuitos disponibles. Esta tarea no va a resultar nada sencilla, no sólo por la enorme habilidad de los rivales controlados por la máquina, sino porque a veces la dificultad de un salto llega a hacerse tan desesperante que apetece hasta apagar la consola. Vamos, que pese a ser realmente largo puedes "abandonar" mucho antes de ver todo lo que te espera.

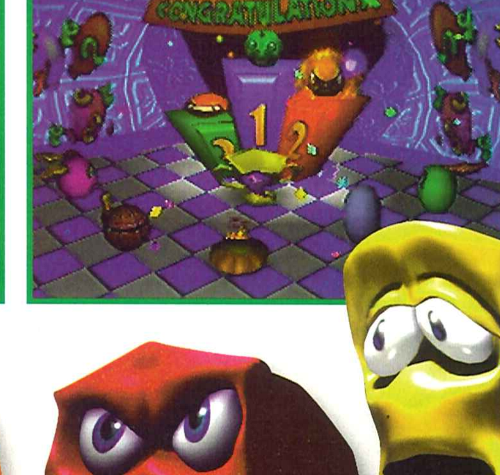
Lo mejor de este juego son los modos para varios jugadores. Y es que ganar a tus amiguetes en una carrera o en un combate a ver quién lanza más objetos maliciosos es bastante más divertido que jugar contra la consola.

En definitiva, «Reckin´ Balls» es un buen juego, pero al que deberían habérsele hecho algunas mejoras en eso que se ha dado en llamar "jugabilidad".

Sonia Herranz







¿Quién SUBE más deprisa





En muchas ocasiones daremos con plataformas móviles, por lo que además de coordinar el salto y el lanzamiento de nuestra lengua tendremos que seguir el ritmo de la plataforma.



Consola:	NINTENDO 64
Tipo:	ARCADE
Compañía:	ACCLAIM
Programación:	IGUANA
Nº de jugadores:	DE 1 A 4
Nº de fases:	MÁS DE 100 PISTAS
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	64 MEGAS







En las pistas encontraremos todo tipo de ayudas que nos acelerarán o nos permitirán saltar más alto. Habrás veloces zonas de aceleración, trampolines, burbujas dentro de las que podemos ascender y montones de ítems tanto para atacar a los rivales como para ayudarnos a nosotros mismos.





Este arcade nos invita a participar en originales carreras protagonizadas por bolas que ascienden por retorcidos circuitos.



Además de ganar, podemos -y debemos- intentar que nuestros rivales se queden lo más lejos posible de la meta: vale todo.

GRÁFICOS: 86

Tiene un buen planteamiento gráfico con circuitos 3D muy sólidos y de un diseño muy variopinto y colorista.

SONIDO: 83

Melodías estridentes y repetitivas de ritmo pegadizo y sonidos graciosetes para los simpáticos protagonistas.

JUGABILIDAD: 79

El manejo en sí no puede ser más sencillo: saltar y disparar la lengua. Sin embargo, a la hora de verdad, puede resultar desesperante coordinar las dos acciones.

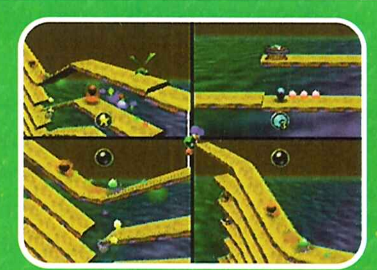
DIVERSIÓN: 83

El concepto del juego en sí es divertido por su gran originalidad. Si eres un tío enormemente hábil y no te achicas ante las dificultades, disfrutarás bastante, sobre todo si juegas contra varios amigos.

Muchas maneras de jugar

Uno de los mayores valores de este cartucho es su considerable cantidad de circuitos y su buen puñado de modos de juego.

Los modos para hasta cuatro jugadores simultáneos son, con diferencia, los más divertidos de todos.



MODO BATTLE. Aquí gana el que consiga acabar con sus rivales, no hay carrera.



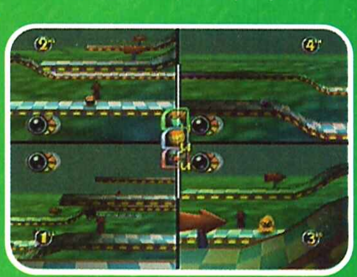
MODO MIX UP. Constrúyete un torneo a tu medida con las pistas que quieras.



TIME TRIAL. Elige cualquier pista que esté abierta y lánzate a superar tiempos.



TOURNAMENT. Competición individual. Cada pista puntúa para el campeonato.



VERSUS. Carreras para cuatro jugadores, los cuales fallarán tanto como tú.

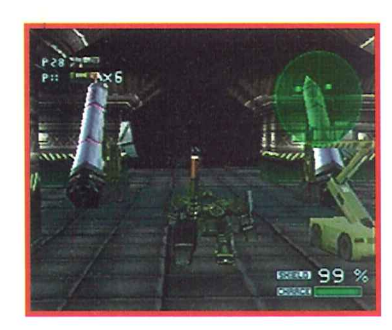
VALORACIÓN: 82

No hay duda de que es un juego de "carreras" diferente, con un planteamiento muy atractivo. Sin embargo, y a pesar de que la plasmación técnica es bastante buena, la irregular jugabilidad provoca que este cartucho no se haga realmente absorbente. Los fallos radican en la inteligencia artificial de los adversarios -son más listos que el hambre- y en que en demasiadas ocasiones te quedas atascado tratando de conseguir el salto certero. Si juegas contra un amigo, como sufrirá tanto como tú, resulta mucho más divertido.

ALTERNATIVAS:

No hay una alternativa clara para este juego tan peculiar. Si lo que buscas, en general, son carreras en plan simpático con un toque de arcade, ítems para recoger y opcones multijugador, tienes **«Mario Kart 64»** o **«Diddy Kong Racing»**.









Durante el juego veremos corretear a nuestro robot pero, cuando empecemos a disparar, la cámara se situará más cerca de nosotros.

SHADOW GUNNER

DISPAROS a la carrera

Artefactos de metal, disparos de lasers inundando el entorno, eee... una organización criminal traficante de armas, estooo... un futuro desastroso y... y es que ya es palpable nuestro empacho de "robots-Rambo" que van por las calles exterminando a congéneres.

Menos mal que «Shadow Gunner» se distancia de los demás por la fluidez de movimientos de su protagonista y por su sencillez de manejo. Y es que, aunque el robot se asemeja en sus andares a Caperucita Roja (da unas zancadas la mar de alegres), tiene velocidad, dinamismo e incluso da sensación de elasticidad.

Estas inusuales cualidades potencian un maravilloso control con pocos botones a utilizar y ofrecen un práctico sistema de localización de enemigos que facilita su destrucción. A saber: Primero deberemos encararnos a uno de ellos y comenzar a disparar; después, podremos movernos hacia donde queramos ya que el punto de mira no se moverá y nos permitirá seguir friéndole, finalmente deberemos acercarnos para descabellarlo con nuestro golpe de gracia, única manera de recoger los potenciadores que, seguro, ocultará en su interior.

De esta manera, resultará facilísimo esquivar sus disparos, tan fácil que incluso podremos terminar el juego sin que nos toquen. Y es una pena, porque la inteligencia artificial de los enemigos es notable, dando muestras de ella cuando se esconden, rodean un obstáculo para salir por donde no te lo esperas o se agrupan para tener más posibilidades de destruirte con una bandada de lasers de variados cromatismos. Pero todo esto les sirve de poco a los pobrecillos.

«Shadow Gunner» da la talla gráficamente, con escenarios de buena definición, enemigos enormes y explosiones realistas. Es muy jugable y divertido, pero es un juego corto y fácil, cualidades que nadie quiere encontrar en su "nueva adquisición". Con el doble de fases y más dificultad, la cosa habría cambiado bastante.

Javier Domínguez



Los escenarios, aunque están bien realizados, son poco variados y, en general, bastante grises. Se agradece llegar a algún nivel en el que podamos salir a la calle a ver un poco el panorama.



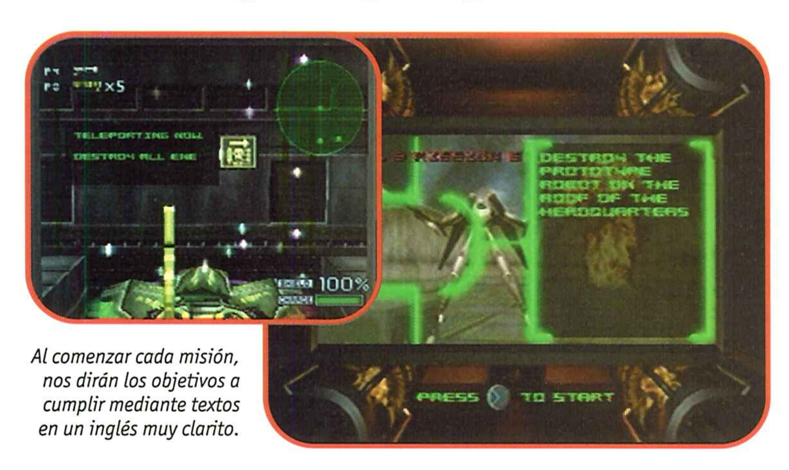
Las explosiones son las auténticas protagonistas de este juego. Como veis, son bastante espectaculares y además vienen acompañadas de unos notables efectos sonoros.







«Shadow Gunner» es un "shoot'em up" tridimensional de ambiente metálico y futurista que resulta bastante divertido, que está correctamente realizado, pero que no aporta excesivas novedades a un género ya algo manido.



Al comenzar cada misión, nos dirán los objetivos a cumplir mediante textos en un inglés muy clarito.

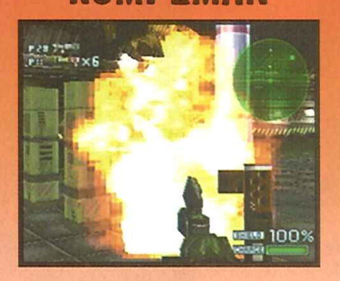


El jet-pac que recogemos en la segunda fase es bastante inoperante, sólo nos servirá para poner cara de velocidad.



La zancada de nuestro amasijo de hojalata le hace mucho más rápido que cualquier enemigo, y eso que éste tiene seis patas.

ROMPEMAN







No sólo de enemigos vive el mecha, así que podremos destrozar casi todo lo que nos rodea. Esta tendencia se tornará vicio cuando descubramos la de puntos que reporta al marcador hacer decir ¡boom! a todo.

Consola:	PlayStation
Tipo:	Shoot'em up 3D
Compañía:	Ubi Soft
Programación:	Ubi Soft
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	16
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD ROM



Gráficos: 84
Escenarios normalitos pero con buena definición, transparencias y luces. A destacar algunos enemigos de diseño y dimensiones sobresalientes.

Sonido: 84
Música orquestada de contrastada calidad y, sobre todo, explosiones, muchas y buenas explosiones.

Jugabilidad: 90
Analógicamente hablando, se maneja de maravilla (Dual Shock al poder). La sencillez de su desarrollo le hace recomendable a los menos expertos.

Diversión: 80
Sí, claro, poner a caldo a todos es inmensamente gratificante, el problema llega cuando se termina el juego y te quedas con 25 pulgadas de apéndice olfativo (2 palmos de narices aprox.).

Valoración: 83
Un nuevo juego de mechas, con bastante calidad, sin novedades destacables y un control muy fiel. El panorama es bastante bueno en un principio, pero su calidad general se ve eclipsada posteriormente por su corta duración y excesiva facilidad. Sólo podemos recomendarlo a los fanáticos de los robots -que no podrán resistir la compulsión de tener un nuevo título-, y a los que estén empezando en esto de las consolas, que encontrarán uno de los retos más accesibles y jugables del catálogo PlayStation.

ALTERNATIVAS:
La mejor alternativa es **«Armored Core»**, que te dará más variedad y profundidad en las misiones, y juego para rato. Con otro estilo, trepando por paredes cual lagartijo, pero muy bueno también, tienes **«Ghost in the Shell»**.

Listas de éxitos

Game Boy

1 (R) - Wario Land 2
2 (3) - V-Rally
3 (5) - ISS
4 (2) - Turok
5 (4) - King of Fighters 96

8 bits

Nintendo 64



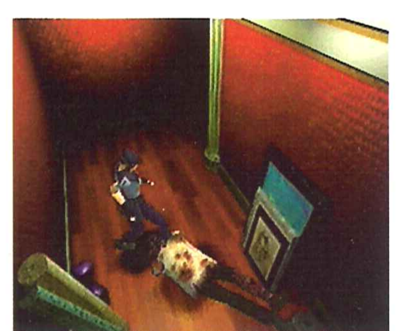
Banjo-Kazooie *se ha destapado como el más duro competidor para* ***Mario 64****, siempre con el permiso de maravillas del calibre de* ***Mission: Impossible*** *o* ***MK4****.*

1 (R) - Mario 64
2 (N) - Banjo-Kazooie
3 (2) - Goldeneye
4 (N) - Mission: Impossible
5 (3) - Forsaken
6 (N) - Mortal Kombat 4
7 (4) - Quake
8 (5) - NBA Courtside
9 (6) - Mario Kart 64
10 (8) - Diddy Kong Racing
11 (7) - Wetrix
12 (R) - ISS 64
13 (N) - WWW Warzone
14 (12) - Yoshi's Story
15 (9) - Fighters Destiny

64 bits

Preparaos, llega el otoño y con él una invasión de alucinantes juegos que ya podemos vislumbrar gracias a algunas de las novedades de este mes y que suponen una avanzadilla irresistible. No perdáis de vista joyas del calibre de «Banjo-Kazooie», «Mission: Impossible» y «Mortal Kombat 4» para Nintendo 64 o «Tekken 3» en PlayStation. Esto sólo es el principio.

PSX Platinum



1 (R) - Tekken 2
2 (3) - Jungla de Cristal
3 (5) - Tomb Raider
4 (N) - Resident Evil
5 (2) - Soul Blade
6 (R) - Formula 1'97
7 (4) - ISS Pro
8 (R) - Alien Trilogy
9 (N) - V-Rally
10 (7) - Rayman
11 (N) - Command & Conquers
12 (9) - Porsche Challenge
13 (10) - Micromachines V3
14 (11) - Wipeout XL
15 (12) - Destruction Derby 2

32 bits

Sega Saturn

1 (R) - Panzer Dragoon Saga
2 (R) - Resident Evil
3 (R) - Burning Rangers
4 (N) - Shining Force III
5 (4) - Quake
6 (5) - House of the Dead
7 (R) - Tomb Raider
8 (6) - Fighters MegaMix
9 (R) - Sega Touring Car
10 (8) - World League Soccer
11 (10) - Bust A Move 3
12 (14) - Duke Nukem 3D
13 (11) - Marvel Super Heroes
14 (13) - Sonic R
15 (10) - Winter Heat

PlayStation



1 (R) - Resident Evil 2
2 (N) - Tekken 3
3 (2) - Gran Turismo
4 (3) - Final Fantasy VII
5 (4) - Colin McRae Rally
6 (5) - Dead or Alive
7 (N) - Mortal Kombat 4
8 (6) - Gex 3D
9 (7) - Tommy Mäkinnen Rally
10 (8) - Heart of Darkness
11 (9) - Tomb Raider II
12 (10) - Alundra
13 (11) - Forsaken
14 (12) - Batman & Robin
15 (N) - Tombi

32 bits


DIVER tienda
PLAY STATION + DUAL SHOCK
22.900
PLAYSTATION, +2 CONTROLLER + DEMO + MEMORY
25.900
HEART OF DARKNESS
7.490
INTER. S. SOCCER PRO 98
9.490
ALUNDRA
7.490
RESIDENT EVIL 2
8.990
DEAD OR ALIVE
7.490
CONSTRUCTOR
CONSULTAR
TEKKEN 3
¡CONSULTA PROMOCIÓN!
¡!Consigue esta fabulosa Moto!!
C&C RETALIATION
7.990
BATMAN & ROBIN
8.490
TOMMY MAKINEN
7.990
POINT BLANK
6.990
CON PISTOLA
11.990
ROAD RASH 3D
7.490
X-MEN VS S. FIGHTER
7.990
COLIN MAC RALLY
8.490
GHOST IN THE SHELL
7.990
TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:
CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACEN:
TELEFONO: 952 612 544
CATÁLOGO EN INTERNET
web
http://www.divertienda.com
NINTENDO 64, + CONTROL
24.990
+ INTERNATIONAL S. S. SOCCER PRO
29.990
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO 98
9.900
BANJO & KAZOOIE
9.990
IGG´S RECKIN´BALLS
9.990
WAR ZONE
11.990
VIRTUAL CHESS
11.900
NFL QUARTERBACK CLUB 99
CONSULTAR
GT 64
11.490
ALL STAR BASEBALL 99
11.990
FRANCIA 98
7.990
*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO


PACK
MEMORY + TURBO STATION 2.990
ENHANCED CONTROL PAD 3.490
ASCII GRIP 6.990
PAD RESIDENT EVIL 5.990
MEMORY CARD COLORES 2.790
TRANSPARENTE NARANJA ROJO VERDE AZUL AMARILLO NEGRO BLANCA GRIS
PROTECTOR 4.990
RACE LEADER 32/64 11.990
VOLANTE MAD CAZT 11.990
BOLSA + CONTROL + MEMORY 5.500
NOVEDAD
CONSULTAR
PISTOLA G- CON 45
LINK CABLE 3.490
MULTIPAD 5.500
CABLE RGB 2.490
CABLE RFV 3.500
RATON 3.700
DEVASTADOR 3.990
CONTROL PAD 2.750
DUAL SHOCK 4.490
TURBO STATION 1.990
ANALOGUE JOYPAD 3.990
ARCADE STICK 6.990
4-4-2 SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS P.SOCCER OFERTA 3.990
ADIDAS P. SOCCER 98 7.490
ARMORED CORE 7.990
ALIEN TRILOGY OFERTA 3.990
AZURE DREAM NOVEDAD CONSULTAR
BEAST WARS 8.490
BLAST RADIUS NOVEDAD 7.490
BLASTO NOVEDAD 6.990
BOMBERMAN WORLD NOVEDAD 6.990
BLOODY ROAR 7.490
CARDYNAL SYN 7.990
CIRCUIT BREAKERS NOVEDAD 8.990
COOLBOARDERS 2 7.990
CRASH BANDICOOT OFERTA 3.990
CRASH 2 7.990
CRIME KILLER 7.990
DESTRUCTION DERBY 2 OFERTA 3.990
DRAGON B. F. BOUT 8.990
DUKE NUKEM 7.990
EVERYBODY'S GOLF 6.990
FINAL FANTASY VII 7.990
FLUID NOVEDAD 6.990
FORSAKEN 7.490
FORMULA 1'97 OFERTA 3.990
FRANCIA 98 7.490
FRENZY! NOVEDAD 7.990
GEX 3D 7.990
GHOST IN THE SHELL NOVEDAD 7.990
GRAN TURISMO 7.490
INT. S. SOCCER PRO OFERTA 3.990
IZNOGOUD 6.990
JUNGLA DE CRISTAL OFERTA 3.990
KICK OFF WORLD 8.490
KLONOA 7.490
KULA WORLD 7.990
LUCKY LUKE 7.990
MASTER TERAS KASI 7.990
MEN IN BLACK 7.990
MICROMACHINE V3 OFERTA 4.490
MOTO RACER 7.990
MOTORHEAD 7.490
MOTORMASH 6.990
MR. DOMINO NOVEDAD 8.990
MUNDIALES 98 7.990
NAGANO W. OLYMPICS 8.990
NBA PRO 98 8.900
NEED FOR SPEED 3 7.990
NHL FACEOFF 98 6.990
NIGHTMARE CREATURES 7.990
ODDWORLD 7.990
PANDEMONIUM OFERTA 3.990
PANDEMONIUM 2 8.990
PORSCHE CHALLENGER OFERTA 3.990
POY POY 7.990
RASCAL 7.490
RAY MAN OFERTA 3.990
RESIDENT EVIL OFERTA 5.490
RIDGE R. REVOLUTION OFERTA 3.990
ROAD RASH OFERTA 3.990
SAN FRANCISCO RUSH CONSULTAR
SENTINEL RETURNS NOVEDAD 7.490
SNOW E. BREAK 7.990
SNOW RACER 98 7.990
SPICE WORLD 4.990
STREET FIGHTER C. 7.990
SUPER CROSS 98 7.990
SUPER MATCH SOCCER 6.990
SUPER PANG 7.490
TEKKEN 2 OFERTA 3.990
THE ATARI COLLECT.2 6.990
THE NOTE 8.990
TIME CRISIS 6.990
TOCA TOURING CAR 8.990
TOM RAIDER OFERTA 4.990
TOM RAIDER 2 8.490
TOMBI NOVEDAD 7.990
TOTAL NBA 97 OFERTA 3.990
TOTAL NBA 98 6.990
TREASURES 7.490
V-RALLY 7.490
VIGILANTE 8 NOVEDAD 7.990
VIPER NOVEDAD 7.990
VS VERSUS 8.990
W. G. 3D HOCKEY 98 6.990
WAR ZONE NOVEDAD 7.990
WCW NITRO 8.990
WRECKIN CREW NOVEDAD 7.990
W. L. BASKETBALL NOVEDAD 7.990
W. L.. SOCCER 98 8.990
XENOCRAZY 8.990



*LAS PROMOCIONES Y OFERTAS SON LIMITADAS HASTA FINAL DE EXISTENCIAS
*PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO
LX4 TREMOR 2.990
TURBO 64 4.990
EASY 64 3.990
RACER LEADER 32/64 11.990
AERO GAUGE 12.990
BLAST CORPS 8.990
BOMBERMAN 64 8.490
BUST A MOVE 2 9.990
CLAY FIGHTER 13.990
CRUISIN WORLD 9.900
DARK RIFT 10.990
DIDI KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
EXTREME G 9.990
FIGHTERS DESTINY 11.900
FORMULA 1 POLE POSITION 10.900
FORSAKEN 12.490
GOEMON 12.990
GOLDEN EYE 007 8.490
HEXEN 12.990
KILLER INSTICT GOLD 8.990
LAMBORGHINI 13.990
MORTAL K. TRILOGY 13.990
NBA COURTSIDE 8.990
OLIMPIC HOCKEY 98 12.490
PILOT WINGS 12.490
QUAKE 10.990
SNOWBOARD KIDS 8.490
STAR WARS 10.990
SUPER MARIO KART 9.490
SUPERSTAR SOCCER 7.900
SUPER MARIO 64 9.490
TERISPHERE 8.990
TUROK 10.490
YOSHI STORY 7.990
SEGA SATURN
ASCII SATURN STICK 4.990
CONTROL PAD 2.990
AREA 51 OFERTA 3.990
BUST A MOVE 3 4.990
COURIER CRISIS 8.990
DEF CON 5 OFERTA 3.990
DOOM OFERTA 3.990
DUKE NUKEM 7.990
HEXEN OFERTA 4.990
M. K.TRILOGY 6.490
NBA ACTION 98 8.990
NHL 98 8.990
PANZER DRAGON SAGA 8.900
QUAKE 7.990
SHINING F. 3 9.490
STREET FIGHTER COLLECTION 7.490
TEMPEST 2000 4.990
THE HOUSE OF THE DEAD 8.900
WINTER HEAT 8.990
W.L.S. 98 9.490
W. W. SOCCER 2.490
GAME BOY
GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND 12.990
GAMEBOY POCKET COLORS 8.990
PAPEL GAME BOY PRINTER 1.990
GAME BOY PRINTER 8.990
GAME BOY CAMERA COLORES 8.990
ALADDIN 4.490
BIONIC COMANDO NOVEDAD 3.490
BUST A MOVE 3 NOVEDAD CONSULTAR
D. K. LAND OFERTA 3.990
D. K. LAND 3 5.590
DUCK TALES OFERTA 4.490
FRANCIA 98 5.990
HERCULES 5.590
GARGOYLES QUES NOVEDAD 3.490
INT. S. SOCCER 98 NOVEDAD 5.900
JAMES BOND 007 5.990
JOROBADO 5.990
KIRBY'S D. LAND 2 5.990
LA SIRENITA OFERTA 4.490
LIBRO SELVA OFERTA 4.490
LUCKY LUKE OFERTA 5.990
MARIO LAND 2 OFERTA 3.990
MARIO YOSHI'S OFERTA 3.990
MEGAMAN 2 NOVEDAD CONSULTAR
MYSTICAL NINJA 4.990
REY LEON OFERTA 4.490
SUPERMAN 5.990
TOSHINDEN 5.990
TUROK 5.990
V-RALLY NOVEDAD 5.990
WARIO LAND 2 5.990
YOSHI'S SCOOKI OFERTA 3.990
DIVER tienda
SERVICIO A DOMICILIO
VENTAS EN CD - ROM
ALICANTE
ALICANTE 965230210 Calvo Sotelo, 5
ELCHE 965434351 Vicente Blasco Ibañez, 75 A.C.
BARCELONA
TERRASSA 937883556 Iscle Soler,9 Local 4
BILBAO
FASSANTUTXU 944734715 Trv. Iturriaga, 4
CÁDIZ
ALGECIRAS 956669856 Castelar, 53
LA LÍNEA 956768946 Clavel, 43
CARTAGENA
CARTAGENA 968121678 Alfonso XIII, 66
CIUDAD REAL
CIUDAD REAL 926253336 Altagracia, 38
TOMELLOSO 926506604 Pintor López Torres,19
CÓRDOBA
CÓRDOBA 957490262 Valdés Leal, 1
GIJÒN
GIJÓN 985162607 San José,35 Bajo /Junto a Pryca
GRANADA
GRANADA 958294007 Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN
NUEVA APERTURA
BAEZA Patrocinio Biedma, 17
LA CORUÑA
LA CORUÑA 981240123 San Jaime, 38
LOGROÑO
LOGROÑO 941221008 Pepe Maguregui, 2 (Entr. c/ Huesca)
MADRID
ALCALÁ DE HENARES 918893890 Marqués de Alonso Martínez, 9
GUADALAJARA
AZUQUECA DE HENARES 949264609 Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA
ARROYO DE LA MIEL 952440671 Av. Constitución, s/n Edf. Gavilán ARROYO DE LA MIEL
AXARQUÍA 952507686 VELEZ MÁLAGA Camino de Málaga, 18 Centro Comercial Zona Joven
CASABLANCA 952297697 Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
EL TORCAL 952356406 José Palanca, 1 Urb. El Torcal
FRANJU 952297500 A.Carrillo de Albornoz, 6
FUENGIROLA 952474574 Juan Gómez Juanito, 7
MARBELLA 952861100 Jacinto Benamente, 11
MAVI 1 952347058 Paseo de los Tilos, 39
RONDA 952870880 José María Castelló, S/N
PAMPLONA
PAMPLONA 948172074 Sancho Ramirez, 15

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS.
HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700
S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

El equipo básico

¿Qué hay, Yen? Yo bien, aunque con algunos problemillas que espero que me resuelvas. Tengo una Mega Drive y pienso comprarme una PlayStation, no sin antes consultarte.

Teniendo en cuenta que suelo jugar con mi hermano, ¿qué me recomiendas el Value Pack o el Dual Shock Pack?

Ya era hora de que cambiaras de máquina, amiguete. El Value Pack te sale más barato, pero yo creo que no está mal pagar un poco más y ya comprar una consola con el Dual Shock (cada vez hay más juegos que lo usan), aunque eso te suponga comprar un mando y la tarjeta de memoria aparte. Además, ese sistema visual que incluye la nueva PlayStation, aunque no la hace mejor consola, no deja de ser un extra interesante.

El primer juego que me compre será de lucha. Jugué al «Toshinden» y me gustó, ¿Qué tal está el 3? ¿Es mejor «Soul Blade»? ¿«Tekken 2»?

Yo me compraría «Tekken 3», pero si te decides por los juegos de Platinum no dudes en hacerte con «Tekken 2» y «Soul Blade», por este orden. Si te gusta la saga «Toshinden» el 3 no está mal, pero tiene poco que hacer contra estos "gigantes" de la lucha.

No creo que me compre más de dos o tres juegos al año. Seguro que el segundo que me compre será de carreras. Nunca he jugado a un juego de rallys, pero tampoco de turismos... ¿«V-Rally», «Toca Touring Car», «Gran Turismo»?

Me lo pones muy difícil, pero sin duda yo me quedaría con «Gran Turismo». No lo mencionas, pero también está muy bien «Colin McRae Rally». También te digo lo de antes, si vas a por los Platinum quédate con «V-Rally», además, de este modo puedes ahorrar dinero para que en vez de dos o tres juegos sean cinco o seis...

Y para terminar ¿«Red Alert» o «Theme Hospital»? ¿Cuál es más jugable y divertido? Gracias por todo, Yen.

Son dos juegos de estrategia muy diferentes, uno es un wargame en el que tienes que manejar distintas tropas y otro es un simulador de hospital en el que tienes que levantar hospitales y controlar su personal. A mi los dos me gustan muchísimo, piensa cuál es el estilo que más se acerca a tus gustos y seguro que no fallas.

De nada, majete.

Borja Hernández García (Ávila)

Opinión

No te dejes comer el "coco"

Hola PlayStation-adictos. Soy uno de los muchos descerebrados a los que les comieron el "coco", se puso el "chip" y a la mierda la PlayStation. Los seis primeros meses me fue de coña, he jugado a juegos piratas un año antes de que salgan al mercado, pero después no me cogía ningún juego y para poder jugar a algo (pirata o no) tenía que poner la consola al revés y las animaciones se bloqueaban. Un mes más tarde la consola tuvo un cortocircuito y se calcinó. Ahora me he comprado otra PlayStation y a mandar por... a los que comían el coco.

Huertas Verruga (Barcelona)



Este incondicional de Megaman se llama Francisco Javier Oteros, es de Córdoba y ya se ha teñido el pelo de azul en un intento de parecerse a su héroe.

La tentación de la serie Platinum

Tengo un par de preguntas, una PlayStation, un «Toca Touring Car», un «ISS Pro», un «Tomb Raider II», un «Tobal», un «Tekken» y un «Street Fighter Alpha II».

Como el «Toca Touring Car» me ha gustado mucho, ¿Te comprarías el «Colin McRae», «V-Rally» y «Gran Turismo»? Ordénalos.

Yo me los compraría todos aunque mi orden personal es «Gran Turismo», «V-Rally» (es Platinum y eso hay que valorarlo) y «Colin McRae». Si cambias el orden tampoco te vas a equivocar.

Ordéname estos juegos por el orden en el que los comprarías: «Micromachines V3», «Crash Bandicoot», «Ridge Racer», «Pandemonium», «Porsche Challenger», «Destruction Derby II»?

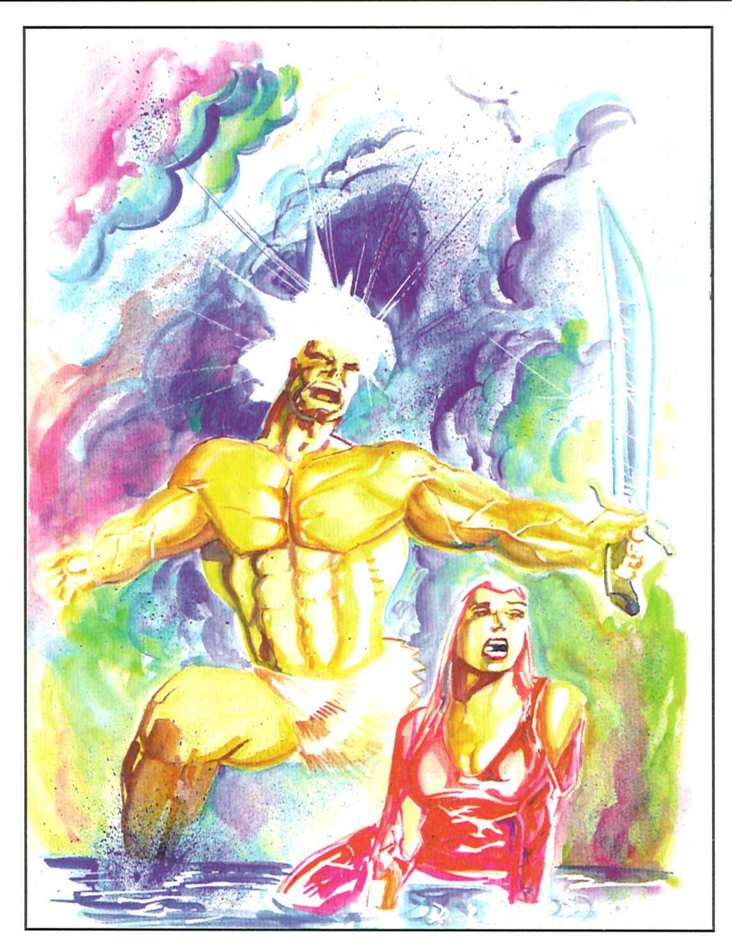
Vamos de Platinum, ¿eh? Yo me compraría «Micromachines V3», «Destruction Derby 2», «Crash Bandicoot», «Porsche» y muy lejos «Pandemonium».

Gustándome mucho «Soleil», ¿cuál te comprarías, «Alundra» o «FF VII»?

«Alundra» es más del estilo de «Soleil», así que ve a por él.

Tengo mi PlayStation desde Navidades y en dos horas se me calienta, ¿es normal?

Depende. ¿Se te calienta tanto que empieza a hacer cosas raras o



¿No va a haber ningún héroe que ayude a nuestro artista Eduardo Paniagua Niun (Navarra) a rescatar a esta guapa chiquilla de semejante monstruo?

se te calienta la zona por donde la enchufas y está la fuente de alimentación? Si se calienta por esas zona es normal, si no es así e incluso huele raro, debería llamar al servicio técnico. De todos modos no está mal que descanses cada dos horitas...

Un Muchacho Feliz de Marmolejo.

¡Que viene Dreamcast!

Hola Yen, soy un gran aficionado a la revista ya que realizáis unos reportajes muy interesantes. Soy poseedor de una Saturn y me gustaría que respondieras unas cuestiones:

La nueva consola de Sega, ¿Tendrá un precio muy elevado? ¿Se podrá superar técnicamente la capacidad de 128 bits? ¿Alguna otra compañía, Sony o Nintendo, está planeando sacar al mercado una consola superior a Dreamcast? ¿Haré bien en comprármela?

Bueno, tranquilo y no corras tanto. El primer lugar se estima que el precio rondará las 35.000 pesetas, aunque puede que sea algo más.

Los 128 bits del procesador no son lo realmente importante si no más bien todos lo que lleva alrededor, los otros procesadores gráficos... Todo es tecnológicamente superable, pero ¿cuándo? Te recuerdo que medir la calidad de una consola por sus cifras es engañoso, ya veremos los juegos, que es lo que importa.

Sony está trabajando en una nueva consola, pero todavía tardará un poquito. Nintendo, que también estudia, no creas, está algo más retrasada en el tema.

Hasta que no juegue con ella y compruebe sus posibilidades personalemnete no sé si harías bien en comprarla. Eso sí, ahora mismo tiene una pinta inmejorable.

Con la incorporación al mercado de Dreamcast, ¿aumentará o disminuirán las novedades para Saturn?

La experiencia nos dice que disminuirán y aunque en Japón sigan sacando juegos, lo más probable es que en España no veamos muchas cosas más para Saturn. Se dice que «Deep Fear» será el último juego en España...

¿Podrían salir «Tomb Raider II» y «Resident Evil 2» en Saturn? ¿Tardaría mucho?

De «TRII» lo mejor es que te olvides. «RE 2» parece más posible en virtud a un acuerdo que parece que "obligaría" a Capcom a sacar una versión para Saturn para desarrollar un «Resident Evil» para Dreamcast. Hay rumores que incluso hablan de que el juego llevaría cartucho de expansión como «King of Fighters».

David Martínez López (Barcelona)

Hay tantos juegos...

Hola Yen, soy Picatrón y quería resolver algunas dudas:

¿Qué juego me recomiendas comprar antes, «Resident Evil 2» o «Nightmare Creatures» que también está interesante?

Sin duda alguna, primero «Resident Evil 2».

¿Por qué las revistas no hablan de «Kileak The Blood» que es un juego interesante?

¿Quizá porque ya hablamos de él hace tres o cuatro años, cuando salió a la venta?

¿Qué juego de lucha me recomiendas para PlayStation?

«Tekken 3», «Mortal Kombat 4», «Dead or Alive».

¿Para qué juegos se utiliza el ratón?

Juegos de estrategia y simulación como por ejemplo «Red Alert», «Theme Hospital» o «Constructor. También en aventuras gráficas como «Broken Sword» o «Mundos Disco».

¿Cuál es el mejor juego de motos en el mercado?

Va a salir muy pronto «Moto Racer 2» que es el mejor.

¿Cuál es el mejor juego de pistola?

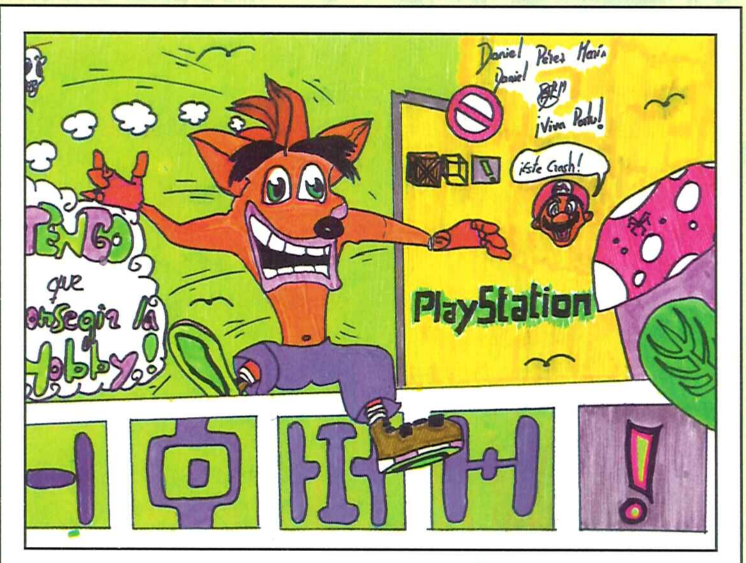
«Time Crisis».

Sobre Nintendo 64, ¿cuándo saldrán el 64DD, «Zelda» y «Mission: Impossible»?

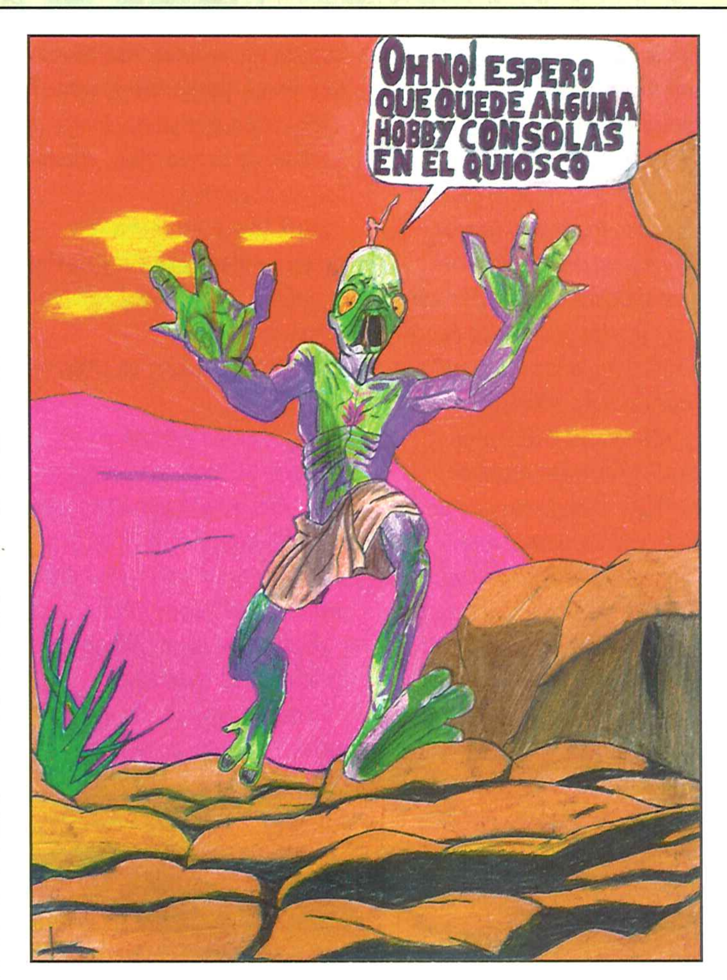
«Mission: Impossible» ya mismo, «Zelda» en diciembre, y el 64DD puede que nunca. Veremos.

¿Merece la pena comprarse algún juego de coches para N64?

La verdad es que es un tema en el que la consola anda algo



Para Crash nada es más importante que conseguir Hobby Consolas y para Daniel Pérez Marín (Vizcaya) no hay ilusión mayor que ver así expuesto su dibujito.



Raúl Delgado Castro (Barcelona) es, como Abe, otro de los que sufren una pesadilla recurrente: llegar al kiosko y que se haya acabado Hobby Consolas: ¡Qué horror!

Las ventajas del Dual Shock

Hola Yen, en primer lugar os quiero felicitar por lo fantástica que es vuestra revista. Soy un afortunado poseedor de una PlayStation desde las pasadas Navidades y te escribo para que me respondas unas dudas:

Poseo «Gran Turismo» y después de ver su extraordinaria calidad (y realismo), ¿Qué otro juego de coches me recomiendas, «V-Rally», «Colin MacRae...? Por favor, ayúdame.

«Colin McRae» tiene una enorme calidad y mucho realismo con lo cual seguro que no te decepciona y más, cuando es un estilo diferente de carreras ya que se centra, con fidelidad, en el mundo de los rallys. «V-Rally» tampoco está nada mal y más ahora que está en Platinum.

¿Existe algún simulador de

flojilla, aunque el «F-1 World Grand Prix» promete bastante y el «Top Gear Rally» no está mal.

Picatrón (Valencia)

Nieve y motos

Hola Yen, soy Alberto, tengo una PlayStation y unas dudillas que tal vez tú puedas solucionar:

¿Con el periférico JAM se puede ver la TV en el monitor del ordenador?

No, sólo puedes ver la consola. Es decir, sirve para que sea posible conectar la consola al monitor del ordenador, algo que no es posible en condiciones normales.

¿«Moto Racer 2» o «Super Cross'98»?

Aunque «Super Cross» es un juego divertido, la verdad es que es flojete y no tiene tanta calidad como «Moto Racer 2», aunque éste mezcle cross y velocidad.

¿Cuál es tu orden de preferencia en estos juegos: «Snow Break Extreme», «Snow Racer 98» y «Cool Boarders 2»?

«Cool Boarders 2», «Snow Racer 98» y muy lejos «Snow Break Extreme»

Alberto Sanz Chaparro (Barcelona)

La potencia de Dreamcast

Hola Yen, me llamo Alicia y últimamente sólo veo maravillas, por lo que te escribo:

Dreamcast, ¿en cuánto supera técnicamente a la Nintendo 64 incluyendo el 64DD?

No sé a qué te refieres exactamente, pero en cifras puras y duras prácticamente la dobla. De todos modos habrá que esperar a ver los juegos y cómo explotan las capacidades técnicas de la máquina para afirmar si la diferencia es tan clara como parece o no.

Finalmente, ¿para qué formatos van a salir «Resident Evil 3», «Mortal Kombat 4», «Tomb Raider 3» y «D2»?

«Mortal Kombat 4» sale para PlayStation y Nintendo 64, «D2» va a ser exclusivo para Dreamcast y «Resident Evil 3» y «Tomb Raider 3» son en principio para PlayStation aunque se dice que van a salir también versiones para Dreamcast que podrían o bien llevar otro número o un sobrenombre diferente.

¿Cuál te comprarías si sólo pudiera comprar un juego al año: «Resident Evil 2» o «Tomb Raider 2»?

Es una decisión difícil, pero creo que yo personalmente y en este momento me compraría «Resident Evil 2». A lo mejor con «Tomb Raider III» dudo...

Alicia (Barcelona)



A nosotros nos pasa como a Carlos Valero Sánchez, de Toledo, que estamos ansiosos de que salga de una vez por todas el prometedor «Quinto Elemento».

ajedrez para PlayStation?

Aquí en España no.

¿Qué ventajas ofrece el Dual Shock frente a un pad normal?

Primero que incorpora dos sticks analógicos, ideales para los juegos de coches que tanto te gustan, segundo que vibra cuando en el juego se recibe un impacto. Por supuesto, es necesario que los juegos acepten estas opciones, aunque casi todas las novedades ya son compatibles con el Dual Shock (el primero fue precisamente «Gran Turismo). Por supuesto, si el juego no es compatible con el sistema de vibración o con el stick analógico, funciona como un pad normal.

¿Le queda mucha vida a PlayStation? ¿Los juegos de PlayStation valdrán en la PlayStation 2?

Sí, a PlayStation le queda una larga y divertida existencia con juegos alucinantes. No sé si los juegos serán compatibles, aunque es cierto que es una de las posibilidades en las que se pensó en un principio. Seguro que no lo saben ni en Sony...

Jordi Asensio (Barcelona)



Ni Banjo ni Mario quieren esperar la opinión del público para ver cual es el mejor y han optado por jugárselo a un pulso. La imagen ha sido captada por Juan Antonio Abad (Madrid)

Dudas sobre N64

Hola Yen, estoy esperando que respondas mis preguntas, porque hace tiempo que me rondan por la cabeza:

Verás, hace tiempo me tocó la Nintendo 64 en uno de vuestros concursos y desde que la tengo me pregunt, ¿para qué sirve esa ranura que tiene en la parte superior que pone Memory Expansion y lleva ese cacharrete llamado Jumper Pack?

Como su propio nombre indica, es una expansión de memoria que puede aumentar la capacidad de la consola liberando al procesador de ciertos cálculos y permitiendo mejores juegos. Puede que se regale con un juego...

¿Qué tal está el «Aerofighters Assault»? Tiene buena pinta y me gustan los simuladores, ¿porqué no lo comentasteis?

Porque se ha quedado a medio camino entre un simulador y un matamarcianos sin llegar a ser ni una cosa ni otra. Es mediocre y nada espectacular. Claro que si te gustan los aviones, no hay mucho más donde elegir...

3- ¿Será por fin «MK 4» un juego de lucha decente o no?

Una pasada, realmente bueno. Decir que es el mejor para N64 es decir bien poco: no tiene rival.

4- ¿Cuándo diablos saldrá «Zelda 64»? ¿Es verdad que estará traducido?

Tranquilo, sale en diciembre y sí, estará traducido.

Fernando Badía Puy (Huesca)

Opinión

En defensa de las 2D

Un saludo a todos y bienvenida sea esta sección porque me va a permitir desahogar la pena que llevo dentro.

Quisiera llamaros la atención por la mala visión que tenéis sobre los juegos de SNK que hasta el momento han salido para PlayStation ya que aunque sea un juegazo le bajáis la puntuación porque no es 3D y tal y tal.

A mi (y a mucha gente más) nos encantan esos juegos y creo que ahora que se dispone de 32 y 64 bits podemos ver grandes juegos de SNK que no pudimos ver en nuestras fallecidas 16 bits.

En fin, que creo que debería haber más juegos en 2D y no hay que rechazarlos porque no tengan poligonitos o no se vean en 3D.

Gracias por todo. Hasta otra.

Jaime Manuel Esteban (Jaén)

Estrategia y RPG

Hola Yen, me llamo jorge. Soy un fan de vuestra revista y un viciado de mi PlayStation. Tengo unas cuantas preguntas y espero que me contestes:

Soy un fan de los RPG y ya me he pasado el «FFVII», ¿qué RPGs me recomiendas que ya estén a la venta o vayan a salir?

A finales de octubre se pondrá a la venta «Wild Arms» que es un RPG puro en castellano, igual que «Breath of Fire 3» que saldrá por las mismas fechas. También en castellano ya tienes «Alundra», aunque no es un RPG puro ya que los combates no son por turnos y la habilidad cuenta mucho más que en «FFVII».

¿Qué tal es «Dark Omen»? Creo que es estrategia mezclada con rol y esos dos tipos de juegos me encantan. Háblame de él.

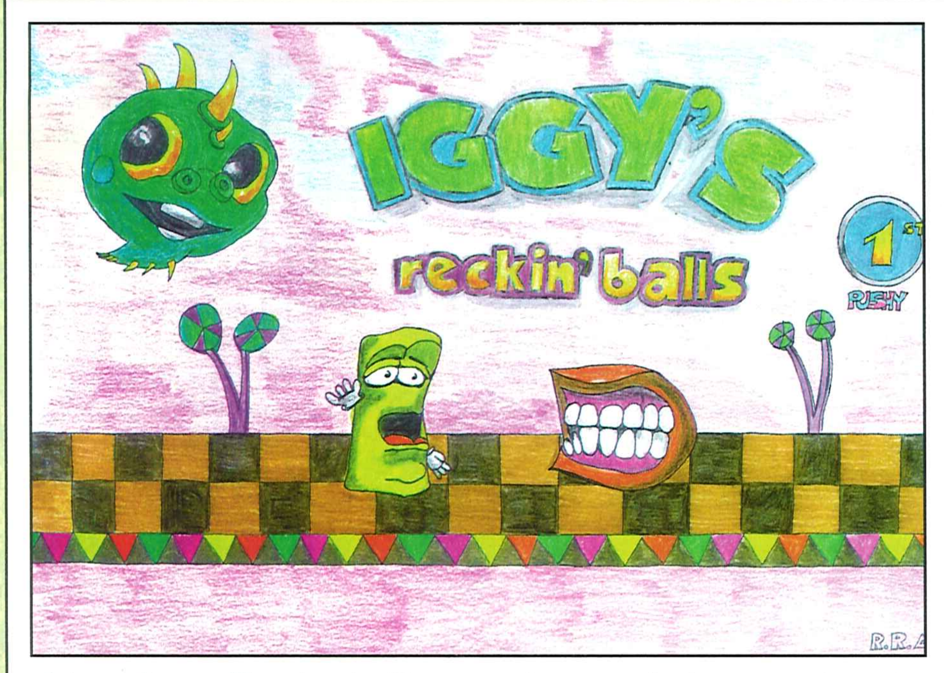
La verdad es que tira más hacia la estrategia y tiene la pega de no estar traducido. En él tienes que manejar distintas tropas para acabar con los orcos y demás criaturas del mal defendiendo los territorios del rey y cumpliendo distintas misiones que te impongan. Tienes que hablar con varios personajes, potenciar a tus personajes (arqueros, magos, caballeros...) comprándoles nuevas armas, etc. Todo se hace mediante menús y los combates son en tiempo real.

¿Quiero comprarme «Cardinal Syn», ¿qué juego de lucha me recomiendas?, es decir, ¿para ti cuál es el mejor? Que no sea de la saga «Street Fighter».

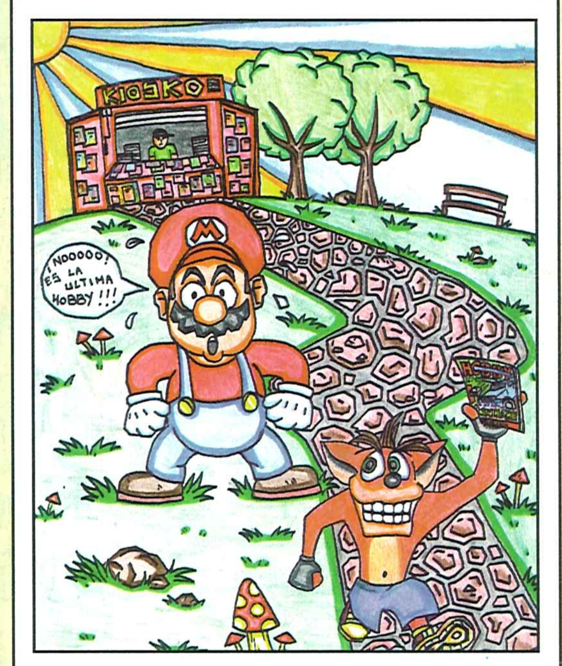
Para mi el mejor es «Tekken 3», seguido por «Dead or Alive», aunque son estilos de lucha muy diferentes al de «Cardinal Syn» que es más dinámico y, sobre todo, bastante más sangriento.

¿Me recomiendas «Fighting Force»? Me han dicho que es un buen juego, pero de dos horas.

No es largo y tampoco es difícil. Es cierto que es un buen juego y probablemente es el mejor



Roberto Rosas Alberola, de Alicante, quiere ser el número uno jugando a «Iggy's Reckin Balls» y está empezando por trazar sobre papel las estrategias que tiene intención de seguir durante la carrera.



Este mes ha habido escasez de Hobby Consolas, Jaime Valero (Toledo) ha captado la imagen de estos dos lectores a la caza.

beat'em up para PlayStation, así que te gusta el género, tú mismo.

A parte de «Red Alert», ¿qué otros juegos de estrategia me recomiendas?

«Red Alert» es el mejor, aunque también está muy bien «Command & Conquers». Otro de los buenos, buenos es «Warcraft II» que además es un poco rolero, como «Dark Omen», sólo que mejor. Muy pronto va a salir «Red Alert: Retaliation». También tienes los juegos de estrategia tipo simulación en los que destaca «Theme Hospital», realmente entretenido y divertido.

Jorge (Barcelona)

Opinión

Simuladores de novia en Castellano

Como indica el título, voy a opinar sobre el género de los «Girfriend's Simulator". Tengo que decir que me encanta este tipo de juegos. Cuando me compré mi Super NES adquirí «Marmalade Bay», un juego de este género que me encantó por estar basado en el manga y en sus bellas imágenes, pero estaba completamente en japonés. Ahora dispongo de una PlayStation y me he fijado en el juego «Forever With You» de Konami que también es de este tipo y me gustaría poder disfrutarlo, aunque fuera en inglés.
Con esto quiero decir que me gustaría que Sony intentara traer alguno de estos juegos y traducirlo y poder comprobar el éxito que pueden tener, que supongo que sería un gran éxito debido al gran número de Otakus que hay en Europa.
Por probar que no quede.

Yusaku (Alicante).

El futuro de Saturn

Hola Yen, tengo una Saturn y unas preguntas:

¿Está bien el juego «D» de Saturn? ¿Trata de lo mismo que el de Dreamcast? ¿Merece la pena comprarlo?

Es una videoaventura terrorífica y espectacular, pero no tiene nada que ver con el «D2» que es un juego de acción al más puro estilo «Tomb Raider». No sería una mala compra siempre que darle al coco sea lo tuyo. Además, no está traducido, lo que puede dificultar un poquito la cosa.

¿Qué futuros lanzamientos interesantes hay para Saturn?

«Shining Force 3», «Street Fighter Collection» y el próximo «Deep Fear». Relájate y disfruta de ellos porque no parece que vayan a salir muchos más.

¿Qué es un "Third Partie"?

Una compañía que tiene licencia para desarrollar software para una máquina que no es suya, por ejemplo, Acclaim es un third partie de Nintendo y de Sony.

¿Cuánta capacidad se ha utilizado de Saturn?

No lo sé, pero no puede haber sido mucha cuando los mejores juegos fueron de los primeros en aparecer: «Sega Rally», «Virtua Fighter 2»...

Un Segamaníaco de Guipúzcoa.

«Turok 2» o «Zelda»

Hola Yen, ¿qué tal, qué te cuentas? Soy Jose, un apasionado por el mundo de las consolas con unas preguntas que me gustaría que me contestases:

Tengo una N64 y quiero comprarme un juego, teniendo en cuenta que me gustan todos los juegos menos los de rol, ¿qué me aconsejarías «Zelda 64» o «Turok 2»? ¿Cuál ofrece mayor calidad gráfica y mayor jugabilidad?

Los dos juegos van a tardar un poquito en salir, los dos van a tener una calidad gráfica de infarto y una jugabilidad asegurada. Los dos van a ser bombazos de los gordos. Sin embargo, da igual cuál tenga más calidad gráfica, e incluso cuál sea el más jugable porque si no te gusta el rol, «Zelda» queda descartado de primeras. Obviamente, en tu caso la mejor compra sería «Turok 2», aunque a lo mejor después de ver el «Zelda» cambias de idea...

¿"Caerá" la Nintendo 64 frente a la futura Dreamcast?

No lo sé, depende de muchas cosas. Todavía es demasiado pronto para saber cómo influirá Dreamcast sobre Nintendo o incluso sobre PlayStation, aunque no creo que le haga demasiado daño a ninguna de las dos.

José A. (Málaga)

Juegos para N64

Hola, ¿qué tal, Yen? Me llamo Nadal y tengo que admitir que es la mejor revista de videojuegos que he leído en mi vida. Bueno, vamos al grano:

¿Qué juego de Nintendo 64 prefieres entre «Mortal Kombat Mithologies» y «Mortal Kombat Trilogy»?

Ninguno, me quedo con «Mortal Kombat 4».

Me apetece comprarme la Game Boy Camera y la impresora, ¿te comprarías la Game Boy sólo por esto?

La verdad es que me parecería una compra demasiado drástica ya que la Game Boy Camera es un complemento para la consola, pero no al revés. Si después vas a aprovechar la consola jugando con ella me parecería muy bien, pero si solo la quieras por la cámara...

¿Cuándo llegará a España el 64DD?

No está muy claro ni siquiera que llegue...

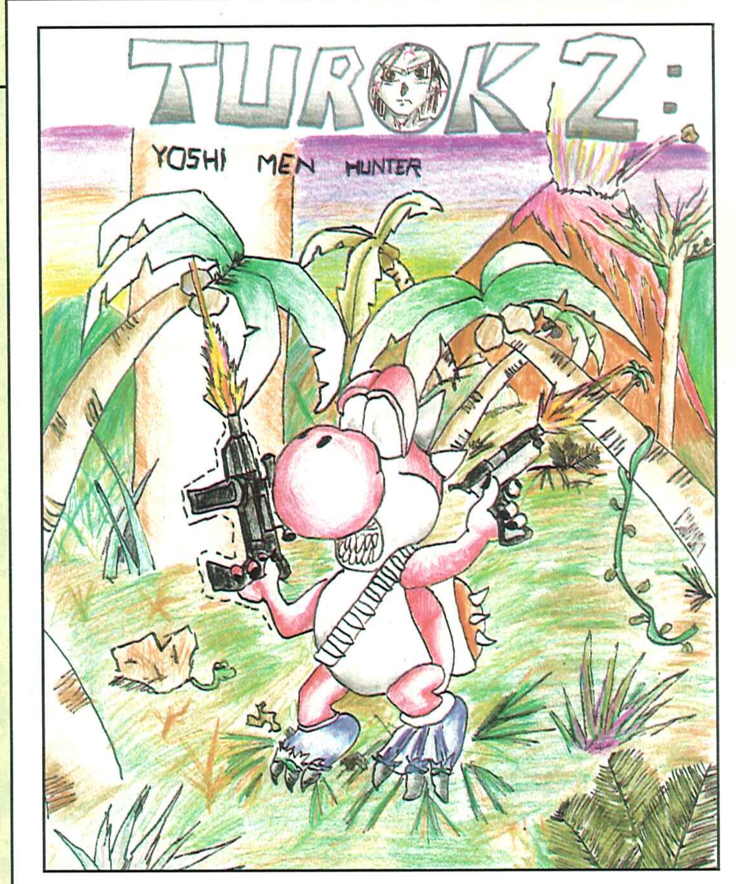
¿Para qué sirve el accesorio de Datel Shockwave?

Es un Rumble Pack, para hacer vibrar el mando.

¿Hay algún juego de Snowboard para Nintendo 64?

Sí, ya está a la venta el «Snowboard Kids» que es algo así como el «Mario Kart», pero en tablas de snowboard. Más en serio saldrá en noviembre «1080 Snowboarding» que se presenta como una auténtica maravilla.

Nadal Ferrá Mora (Palma de Mallorca)



Yoshi ha decidido acabar con la persecución de tanto cazador y tanto Turok, le toca el turno a los dinos, ¡que tiemblen los humanos! Javier Alonso (Vizcaya)



Por fin sabemos cuál es la causa de que el «Zelda 64» tarde tanto en salir. Raúl Blázqueez Moyano de Madrid ha descubierto la verdad: ¡Link ha sido secuestrado!

A vueltas con Dreamcast

Hola Yen, me llamo Iván y soy un lector de Hobby Consolas desde hace bastantes años. Tengo una Game Boy Pocket, una Master y una Mega Drive. Tengo unas cuantas preguntas sobre Dreamcast. A ver si por favor me las puedes responder. Gracias.

¿Se sabe más o menos el mes en que Dreamcast llegará a Europa?

Quieren tenerla a la venta para las Navidades del 99, lo que significa que sobre octubre o noviembre harán el lanzamiento de la máquina.

¿Es verdad que Dreamcast costará 30.000 yenes, unas 32.000 pesetas?

Por ahí van a andar los tiros en Japón, aunque ya sabes que luego en Europa la cosa no es tan fácil como hacer una conversión de yenes a pesetas. De todos modos Sega insistiendo en que quiere un precio competitivo, así que debería rondar las 35.000 pesetas. Ojalá.

¿Crees que será un fracaso como Saturn?

Sinceramente, no creo. Con esta consola Sega ha solucionado los errores que cometió con Saturn, empezando por rodearse de equipos de desarrollo fuertes y continuando por buscar un sistema operativo que facilite al máximo las cosas a los desarrolladores.

Si Dreamcast dicen que es mejor que una recreativa, ¿se podrían mejorar títulos como «Sega Rally 2» o «Virtua Fighter 3» para que parezcan más reales en la consola?

No sé si van a parecer más reales, pero lo cierto es que se van a mejorar añadiendo más elementos y más detalles. En el caso de «Sega Rally 2» te puedo asegurar que va a haber mejoras y novedades con respecto al arcade.

¿Es cierto que Capcom tiene planeado hacer un «Resident

Evil 3» para Dreamcast? Si es cierto me muero por verlo.

Parece que es uno de los títulos asegurados, aunque a lo mejor el "3" cambia por otro número, o incluso por un sobrenombre. Yo también me muero por verlo.

Iván Montoya Vázquez (Barcelona)

El futuro de Saturn

Hola Yen, viejo amigo, te vuelvo a escribir con la esperanza de que me contestes a estas preguntas:

¿Por qué la compañías de programación no hacen juegos para Saturn? No me creo que esté obsoleta y, por supuesto, no es inferior a PlayStation.

Porque es difícil programar para Saturn. Cuesta más trabajo hacer un juego para Saturn que para PlayStation por lo que en menos tiempo consigues mejores resultados en la consola de Sony. Si además de costar más esfuerzo se venden menos juegos porque hay menos consolas, pues te ahorras el trabajo y no programas para Saturn.

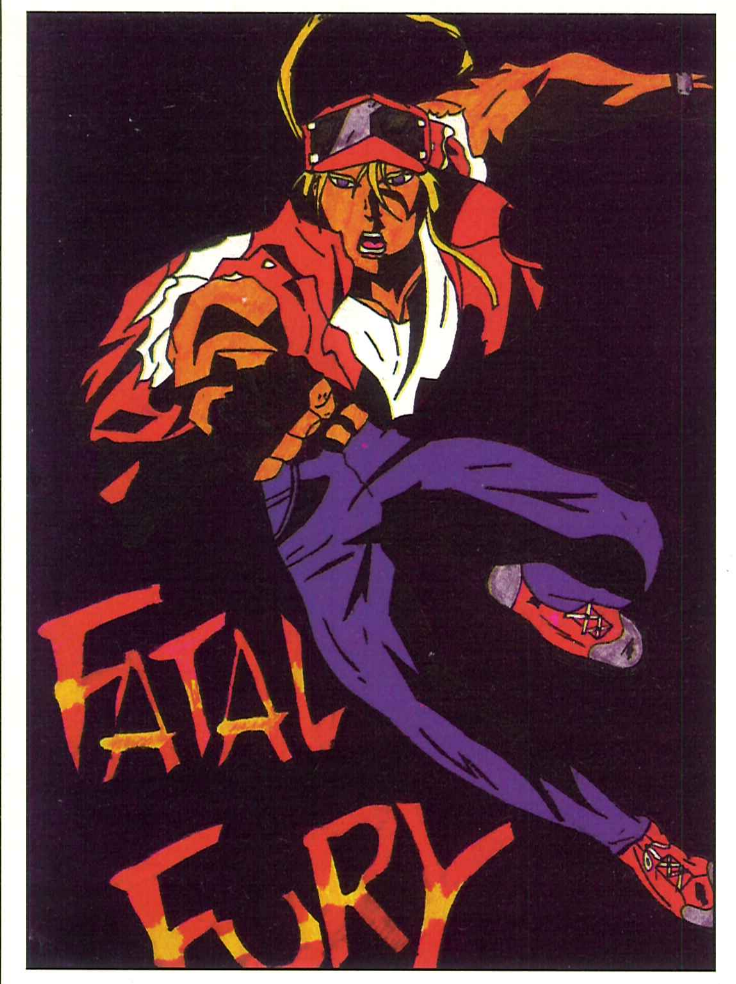
¿Por qué habiendo tantos juegos buenos en Japón no son traídos a Europa? Me refiero a cosas como «Vampire Savior», «Dragon Force 2», «Samurai Shodown RPG»...

Convertir y traducir el juego (aunque sea al inglés) supone mucho dinero y eso sólo lo pueden hacer compañías grandes, que por otro lado no quieren arriesgarse a la vista de lo que venden normalmente. La mayoría de los juegos que mencionan (hay más en la carta original) deberían ser responsabilidad de Sega, que no parece muy dispuesta a traer demasiadas cosas más.

Me preocupa el futuro de Saturn ahora que Dreamcast está tan cerca... ¿cuánto tiempo le queda? ¿Aguantará hasta el 2000 o voy pensando en cambiarla por una PlayStation?

Le queda más bien poco tiempo, van a ir sacando alguna cosilla, pero poca cosa. La propia Sega no tiene previsto por ahora más un único lanzamiento. No creo que aguantes así hasta el 2000, así que o bien te compras la PlayStation ahora o esperas a ver que pasa con Dreamcast.

Pablo de Carlos Fernández (Madrid)



El culebrón de la familia Bogard se ha quedado ya un poco desfasado, aunque no se puede negar que el juego es un clásico y que Alfonso Sala López (Melilla) tiene talento.

La ventaja de Sony

Lo primero y ante todo es un saludo a toda la revista, y en especial a Yen a quien hago cuatro preguntas sencillitas:

¿Porqué Sega Japón nos hace esperar tanto la llegada de Dreamcast, si los segamaníacos europeos y estadounidenses buscamos ese soporte con ansias?

Porque la fabricación de la máquina no tiene ritmo suficiente para abastecer de salida a tres mercados a la vez, por lo cual tienen que ir por orden de preferencias, primero donde más van a vender, es decir, Japón, luego USA y luego Europa que además tiene la dificultad del sistema de TV PAL.

Siendo tecnológicamente la mejor consola actual, ¿no tendrá un precio excesivo? ¿Se incluirá el VMS en pack o habrá que comprarlo por separado?

Los precios que actualmente se barajan no son nada caros dado que rondan las 35.000 pesetas, menos de la mitad de lo que costó Saturn en su lanzamiento en España. El VMS es un periférico y como tal se venderá por separado o al menos así lo han hecho en Japón donde incluso se ha vendido antes que Dreamcast.

¿No podríamos pensar que si Sega saca antes la Dreamcast que Sony una supuesta PlayStation 2, eso da una ventaja a Sony que ya conocería los datos técnicos de Dreamcast e intentaría superarla?

Si Sony esperara a desarrollar una nueva consola cuando su competidora ya la tenga en el mercado llegaría demasiado tarde al baile. Ten en cuenta que desarrollar una consola no es una cosa de dos meses, si no de años de trabajo por lo que que Sony ya tiene una base para su nueva máquina. Efectivamente, puede que cambie algún componente para optimizarla. Y esa es la ventaja que teóricamente puede tener: en la electrónica todo va muy deprisa y en un año se han podido desarrollar nuevos componente más baratos, más pequeños, más rápidos, más potentes...

Miguel García (Alicante)

Opinión

Si quieres que tu opinión aparezca publicada, envíanos una carta a Teléfono Rojo, indicando en el sobre Opinión.



MUNDO  GAMES



91 551 00 04

Madrid: (NUEVA APERTURA) Mayor, 4 - 2º Piso · local 12. Tel.: 522 32 99
Avda. Mediterráneo, 4 (M. Conde de Casal)
Andrés Mellado, 61. Tel.: 544 38 43 (M. Moncloa)
Majadahonda: Venezuela, 8. Tel.: 634 07 03
Aranjuez: Gta. Nuevo Aranjuez,3.Tel.: 891 22 89
Cáceres: Sor Valentina Miron, 5. (Plasencia) Tel. 41 11 41
La Rioja: Calahorra. Pso. Mercadal, 4 Tel.: 13 01 10
Valencia: Barraca, 39. Tel.: 367 32 84
Conde Altea, 2. Tel.: 334 32 06 Cines Martí
Málaga (Ronda): Avda. Málaga. Edif. Redondo. Tel.: 219 00 64
Pontevedra: M. de Quintana, 8.(Bayona) Tel.: 35 62 61
Zaragoza: Doctor Lozano Monzón, 9. Tel.: 25 60 81
Almería: Federico García Lorca, 119







PLAYSTATION

- ALL STAR TENNIS 99....CONS.
- ALUNDRA....7490
- AZURE DREAMS....(Consultar)
- BATMAN & ROBIN....8990
- BATTEL SPORT....4990
- BEAST WARS....7990
- BLASTO....6990
- BLOODY ROAD....6990
- BOMBERMAN....6990
- BREAK OF FIRE III....CONS.
- BROKEN HELIX....8490
- BUSHIDE BLADE....7990
- CARDINAL SYN....7490
- CASTELVANIA....8990
- COLLIN MAC RAE....CONS.
- COPA DEL MUNDO DE FRANCIA 98....6990
- CRAH BANDOCOOT 2....7990
- DEATH OF ALIVE....7490
- DEATH TRAP DUNGEON....8490
- DIABLO....7990
- DISCSWORLD 2....6490
- DRAGON BALL F. BOUT....8990
- DUKE NUKE 3D....8990
- EL MUNDO PERDIDO....6990
- F1 97....7990
- FIFA 98....7990
- FINAL FANTASY VII....7490
- FLUID....6990
- FORMULA 1....3990
- FORMULA KARTS....5990
- FORSAKEN....7990
- GEX 3D....8990
- GHOST IN THE SHELL....7990
- GRAND THEFT AUTO....8990
- GT AUTO....6990
- HEART OF DARKNESS....7990
- INT. SUP. PRO. (PLAT)....3990
- INT. SUPER SOCCER 98....8490
- INT. TRAK & FIELD (PLAT.)....3990
- IZNOGOUZ....5990
- JET RIDER 2....7490
- KLONOA....7490
- LETHAL ENFORCES....7990
- LITTLE BIG ADVENTURE....3990
- MASTER OF TERAS KHASI....6990
- MEGA MAN BATTLE CHESS....7990
- MEGA MAN VIII....7990
- MEN IN BLACK....7990
- MICROMACHINES V3....4990
- MIGHT & MAGIC VI....CONS.
- NBA FAST BREAK....5990
- ODD WORLD....8490
- PANDEMONIUN (PLAT)....3990
- PITFALL 3D....8990
- POINT BLANK....6990
- PORCHE (PLAT.)....3990
- PREMIER MANAGER 98....7990
- RASCAL....7490
- R. EVIL 2....8490
- ROAD RUSH 3D....7990
- ROCK&ROLL RACING....3990
- SAN FCO. RUSH....CONS.
- SHULL MONKEYS....7990
- SNOW RACER 98....7990
- SNOW BREAK EXTREME....7990
- SOVIET STRIKE....3990
- SPECIAL OPS....8490
- STREET F. EX PLUS....7990
- STREET FIGTHER COLLECTION....7490
- SUPER CROSS....7490
- SUPER PANG COLLECTION....7990
- SYN....7490
- TEKEN 2....3990
- THEME HOSPITAL....7990
- TIME CRISIS+PISTOLA....11990
- TOTAL NBA 98....6990
- TOCA TURING....8490
- TOMB RAIDER....4990
- TOMB RAIDER 2....8490
- TOMMY MAKKINEN....7990
- TREASURE OF THE DEEP....7490
- VERSUS....8490
- VIPER....7990
- WARCRAFT II....7990
- WARHAMMER DARKOMEN....7990
- WCW NITRO....7490
- WIPEOUT (PLATINIUM)....3990
- WORLD LEAGUE BASKET....8490
- WORLD LEAGUE SOCCER 98....8490
- CREEKIN CREW....8490
- YOUNG BLLOD....CONS.

SATURN

- AMOK....3990
- ANDRETTI RACING....2990
- BATTLE MONSTER....2990
- BATTLE STATION....2990
- BLAM MACHIN HEAD....2990
- BLAST CHAMBER....2990
- BLAZING DRAGONS....2990
- BREAK POINT TENNIS....3990
- CROC....8490
- CRUSADER NO-REMORSE....2990
- DARIUS II....2990
- DARK LIGHT CONFLICT....2990
- DISCWORLD II....5990
- DUKE NUKE 3D....5990
- EURO 96....2990
- FIFA 97....2990
- FORMULA KARTS....5990
- HEXEN....4990
- IN THE HUNT....2990
- INDEPENDENCE DAY....2990
- LAST BRONX....5990
- LEMMINGS....2990
- MAGIC CARPET....2990
- NBA LIVE 97....2990
- NHL 97....2990
- NHL 98....8990
- PGA 97....3990
- PRIMAL RAGE....2990
- PRO PINBALL....3490
- QUAKE....5990
- R. EVIL....5990
- RISE OF THE ROBOTS 2....2990
- ROBO PIT....2990
- SHOCK WAVE ASSAULT....2990
- SLAN JAN 96....2990
- SONIC R....7990
- SPACE HULK....3990
- STREET FIGTHER COLLECTION....7490
- TEMPEST 2000....2990
- THEME PARK....4990
- THOSHINDEN URA....2990
- TRUE PIMBALL....2990
- VIRTUA HYDLIDE....2990
- VIRTUA RACING....2990
- W. WIDE 98....5990
- WARCRAF 2....5990
- WORLS SERIES BASBALL....2990

GAME BOY

- ALLEWAY....3990
- BATMAN 2....2990
- BATMAN 3....3490
- BUBBLE BUBLLE 2....3490
- BUST & MOVE 3....4990
- CASTELVANIA....5490
- CONTRA: THE ALIEN....3990
- D. K. LAND 3....4990
- DUCK TALES 2....2990
- EL MUNDO PERDIDO....4990
- FIFA 98....4990
- FLINSTONES 2....3490
- GOAL....2990
- GOEMON....5490
- HERCULES....4990
- INDIANA JONES....3490
- INT. S. S. SOCCER....3990
- INTERNATIONAL S.S. SOCCER....5490
- JUNGLE BOOK....3490
- KILLER INST+LINK CABLE....3990
- KING OF FIGHTER 98....5900
- LION KING....3490
- LOS PITUFOS 2....4990
- LUCKY LUCKE....4990
- MARIO LAND....2990
- MICROMACHINES....3990
- MISTICAL NINJA GOEMON....5490
- MORTAL K. 2....3490
- MORTAL K. 3....4490
- NBA ALL-STAR 2....2990
- NIGEL MANSELL....2990
- NINJA TURTLES 3....3490
- POCAHONTAS....4990
- POPEYE....2990
- SOCCERMANIA....3490
- ROGER RABIT....3490
- SPIDERMAN 3....2990
- STREET FIGTHER 2....4990
- SUPER MARIO LAND....2990
- TARZAN....2990
- TETRIS II....3490
- THE EMPIRE STRIKE....3990
- TINY TOON II....2990
- TOM & JERRY 2....3490
- TOP GUN....3990
- TORTUGAS NINYA III....3490
- TOY STORY....4990
- VRALLY....5990
- WAVE RACE....4490
- WINTER OLIMPIC....3490
- WORLD CUP FRANCIA 98....5990

SUPER NES

- DONKEY K. COUNTRY 2....5990
- DONKEY K. COUNTRY 3....7990
- EL LIBRO DE LA SELVA....5990
- EL REY LEON....6990
- FIFA 98....5990
- KIRBY´S DREAM COURSE....4990
- KIRBY´S FUN PACK....5990
- MOHAW & JACK....5990
- MR DO....5990
- P. RAGE....5990
- S. STREET FIGTHER 2....5990
- SUPER START WARS....5990
- TETRIS ATTACK....4990
- TIMON Y PUMBA....5990
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT....5990
- WINTER GOLD....5990
- YOSHI ISLAND....6990
- ZELDA....4990

GAME GEAR

- BAKU BAKU....2990
- CASINO FUN PACK....1990
- PGA GOLF....2990
- SOLITAIRE FUN PACK....1990
- SUPER COLUMS....990
- TEMPO JUNIOR....2690
- VR. TROPPER....2990

MEGA DRIVE

- BATTLE FRENZY....4990
- FIFA 98....5990
- HARD DRIVIN....4990
- HEADON SOCCER....4990
- MARKOS MAGIC FOOTBAL....4990
- MICROMACHINES II....4990
- MS PACMAN....4990
- NBA JAM TIME....7990
- NBA 97....3990
- NFL 96....4990
- PETE SAMPRAS TENNIS....4990
- PRIMAL RAGE....4990
- SKIDMARS....4990
- TRUE LIES....5990
- W. CHAMPION SOCCER....3990
- WORMS....6990

CONSOLAS

- G. BOY POCKET + JGO....10990
- NINTENDO 64 + FIFA 64....28900
- NINTENDO 64+2º JOY PAD....28500
- PSX+2 MANDOS MEMOR....25900

MEGA 32 X

- 6 TITULOS (CADA UNO)....1990

MASTER SYSTEM

- 6 TITULOS (CADA UNO)....2990

MEGA CD

- 8 TITULOS (CADA UNO)....1990

TODO EN JUEGOS DE PC

ACCESORIOS

- ALIMENTADOR GAME BOY....1490
- ALIMENTADOR G. BOY POCKET....1490
- CONVERTIDOR N64....2990
- DUAL SHOCK SONY....4990
- EXTENSION CABLE PSX/SAT....1290
- GAME BOY CAMERA....8990
- GAME BOY PRINTER....8990
- IMPRESORA GAME BOY....8990
- LINK CABLE....1990
- LUPA GAME GEAR....790
- LUPA G. BOY NORMAL POCKET....1490
- LUPA LUZ GAME BOY....1490
- MEMORY CARD 8MB PSX....3990
- MEMORY CARD N64....1990
- MEMORY CARD N64 PLUS....2990
- MEMORY CARD PSX 1MB....1990
- MEMORY CARD SAT BMBS....4990
- PAPEL IMPRESORA....1690
- PISTOLA PSX....3990
- RFU CABLE PSX/SAT/N64....2490
- RGB SAT/PSX....1990
- RUMBLE PACK N64+MEM. PLUS....2990
- VOLANTE PEDALES Y MARCHAS PC....12990
- VOLANTE N 64 + RUMBLE PACK....12990

JOY PAD

- ARCADE JOYSTICK S.N/MD....1490
- MEGA DRIVE....1990
- N 64....3490
- PLAY STATION JOY PAD....1990
- SEGA SATURN....2990
- SUPER NINTENDO....1990

NINTENDO 64

- BANJO KA ZOOIE....9990
- BLAST CORPS....8490
- CLAY FIGHTER....10990
- COPA DEL MUNDO FRANCIA 98....11990
- CRUISIN WORLD....8990
- DARK RIFT....12990
- DIDDY KONG RACING....8490
- DUAL HEROE....10990
- FIFA 98....12990
- F.1 - WORLD GRAM PRIX....8990
- GASP....CONS.
- GEX 64....CONS.
- GOEMON....13490
- GOLDEN EYE 007....8490
- GT AUTO....11990
- HEXEN....12990
- HOLY MAGIC CENTURY....CONS.
- INT. SUPER S. SOCCER....12490
- INT. SUPER S. SOCCER 98....12900
- KILLER INSTIC....8490
- LAMBORGHINI CHALLENGE....12990
- LYLAT WARS+RUMBLE....9990
- M. K. MITOLOGY....12990
- MARIO KART 64....8990
- MISCHIEFT MAKERS....8490
- MISION IMPOSIBLE....CONS.
- NAGANO....12990
- NBA COURT SIDE....8990
- NBA PRO 98....12490
- QUAKE....11990
- SNOW BOAR KIDS....8990
- SUPER MARIO 64....8490
- SUPERMAN....CONS.
- TETRIS SPHERE....8990
- TOP GEAR RALLY....12990
- W. GREZKY´S 3D HOCK.....12990
- YOSHI STORY....8990
- ZELDA....CONS.

CAMPEONATO
Sábado 19 Septiembre
a las 12:00h. en todos los centros Mundo Games.



CAMPEONATO GT AUTO CON VOLANTE SONY



VOLANTE SONY + PEDALES+MARCHAS.(Oferta)......11990

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO.

PEDIDOS TELEFÓNICOS: (Pago contrareembolso)
Envío: URGENTE 750 pts. Entrega 2 días. NORMAL 450 pts.
Pedidos inferiores a 3.000 pts.: envío 1.000 pts.
DESCUENTOS PARA TIENDAS
Teléfono pedidos: 91 - 433 16 44
Avda. Mediterráneo 4 - 28007 Madrid

Recorta este cupón y envíalo a: "Mundo Games" Avda. Mediterráneo 4. 28007 Madrid HC

Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Población: ....
C.P. .... Provincia: .... Tfno.: ....
Consola: ....

Título	Precio:
....	....
....	....
....	....

❑ Envío Agencia ❑ Envío Correo

CONCURSO BATMAN & ROBIN™

DESDE LA MÍTICA CIUDAD DE **GOTHAM** LLEGA A PLAYSTATION LA ÚLTIMA AVENTURA DEL SUPERHÉROE **BATMAN** ACOMPAÑADO DE **ROBIN**™ PARA ENFRENTARSE AL VILLANO MÁS DESTRUCTIVO Y DESPIADADO DE LA CIUDAD.

MR. FREEZE QUIERE CONGELAR GOTHAM Y EVITAR QUE TE LLEVES UNO DE LOS ESTUPENDOS LOTES DE **BATMAN Y ROBIN**™. CONTESTA A ESTAS PREGUNTAS Y LE VENCERÁS...

1- DOS DE ESTOS ACTORES NO HAN INTERPRETADO EL PAPEL DE BATMAN ¿QUIÉNES SON?

A- GEORGE CLOONEY
B- JACK LEMON
C- VAL KILMER
D- MICHAEL KEATON
E- ANDRÉS PAJARES

2- ¿CÓMO SE LLAMA EL VEHÍCULO QUE CONDUCE BATMAN?

A- BATBUGA
B- BATMOVIL
C- BATCARRO

3- ¿QUÉ DOS FAMOSAS ACTRICES APARECEN EN BATMAN & ROBIN?

A- WINONA RYDER Y JULIETTE LEWIS
B- GRACITA MORALES Y CHUS LAMPREAVE
C- UMA THURMAN Y ALICIA SILVERSTONE

4- ¿SABRÍAS DECIRNOS QUÉ DOS MALVADOS APARECEN EN BATMAN & ROBIN?

A- PINGUINO
B- MR. FREEZE
C- POISON IVY
D- JOCKER
E- CATWOMAN
F- CLAYMAN

BASES DEL CONCURSO BATMAN & ROBIN™

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con las respuestas correctas a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apdo. Correos 400, Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «BATMAN & ROBIN ™»
2. Entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán CINCUENTA, y sus remitentes serán premiados con el siguiente lote de premios de «Batman & Robin™»: juego de PlayStation, película de video y CD con el remix de la B.S.O. de la película. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de agosto y el 30 de septiembre de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de octubre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de noviembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ACCLAIM, NEW SOFTWARE CENTER y HOBBY PRESS, S.A.








Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizdamente por Acclaim o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ella, para que lleven a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior idenficación a su fechero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. El participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido simplemente haciéndolo saber a Acclaim por correo certificado.


REGALAMOS
50 LOTES
DE JUEGO, PELÍCULA Y CD QUE INCLUYE REMIXES DE LA BANDA SONORA DE BATMAN & ROBIN™.
BATMAN & ROBIN
PAL
Acclaim
PlayStation
ARNOLD SCHWARZENEGGER
CHRIS O'DONNELL
GEORGE CLOONEY
BATMAN & ROBIN
ALICIA SILVERSTONE
UMA THURMAN
RECORTA LA SILUETA
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA
C. POSTAL
TELÉFONO
RESPUESTAS:
1-
2-
3-
4-

No te pierdas la mejor colección de películas manga que conseguirás gratis con los siguientes números:

HC 66



HC 68



HC 70



HC 72



HC 73



HC 74



HC 75



HC 76



Nº 66: ESTALLA EL DUELO. DB 11

Nº 68: LOS GUERREROS DE PLATA. DB 12

Nª 70: EL ÚLTIMO COMBATE. DB 13

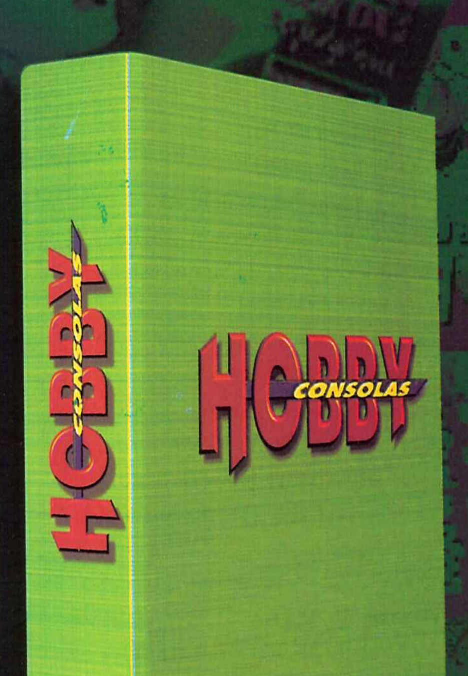
Nº 72: UN FUTURO DIFERENTE. DB 14

Nª 73: RANMA 1/2, NIHAO MI CONCUBINA

Nª 74: STREET FIGHTER. EPISODIOS 1 Y 2

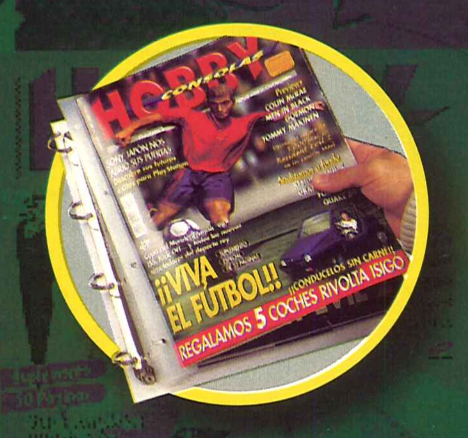
Nª 75: STREET FIGHTER. EPISODIOS 3 Y 4

Nº 76: STREET FIGHTER. EPISODIOS 5 Y 6



Y si quieres tener todas las revistas archivadas, ¡pide unas tapas!

Por sólo 950 Ptas.



¡Nuevo sistema más práctico!

Si quieres alguno de nuestros números atrasados, puedes solicitarlo por correo enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista o por teléfono, llamando a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.

Mortal Kombat 4

D: Delante
A: Atrás
Ab: Abajo
Ar: Arriba
KB: Patada Baja
KA: PAtada Alta
PB: Puñetazo Bajo
PA: Puñetazo Alto
C: Correr
B: Bloqueo

SHINNOK
- **Jarek:** A, A, A, KB
- **Sub-Zero:** Ab, A, PB
- **Scorpion:** D, A, PB
- **Reiko:** A, A, A, B
- **Lui Kang:** A, A, D, KA
- **Sonya:** D, Ab, D, PA
- **Quan Chi:** A, D, A, F, KB
- **Jonny Cage:** Ab, Ab, PA
- **Kai:** D, D, D, KA
- **Fujin:** D, D, A, KA
- **Raiden:** Ab, D, D, PA
- **Reptile:** A, A, D, B
- **Jax:** D, Ab, D, KA
- **Tanya:** A, D, Ab, B
- **Arma:** A, D, PB
- **Fatality 1:** Ab, A, D, Ab+R
- **Fatality 2:** Ab, Ar, Ar, Ab+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): Ab, D, A+PA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, Ab, D+KA

SCORPION
- **Spear:** A, A, PB
- **Teleport Punch:** Ab, A, PA
- **Air Throw:** B (cuando los dos estén en el aire)
- **Breathe Fire:** Ab, D, PB
- **Arma:** D, D, KA
- **Fatality 1:** A, D, D, A+PA+B
- **Fatality 2:** A, D, Ab, Ar+PA
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, A+KA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, Ab, Ab+PB

JOHNNY CAGE
- **Shadow Kick:** A, D, KB
- **Shadow Uppercut:** A, Ab, A, PA
- **Fireball alto:** Ab, D, PA
- **Fireball bajo:** Ab, A, PB
- **Split Punch:** B + PB
- **Arma:** D, Ab, D, KB
- **Fatality 1:** D, A, Ab, Ab + KA
- **Fatality 2:** Ab, Ab, D, Ab+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): A, D, D + KB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, D, D+KA

RAIDEN
- **Torpedo:** D, D, KB (en el aire)
- **Teleport:** Ab, Ar
- **Lightning Bolt:** Ab, A, PB
- **Arma:** D, A, PA
- **Fatality 1:** (B) D, A, Ar, Ar+KA
- **Fatality 2:** Ab, Ar, Ar, Ar+PA
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, Ab+PB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, D, A+B



REPTILE
- **Acid Spit:** Ab, D, PA
- **Dashing Punch:** A, D, PB
- **Invisibility:** B+KA
- **Super Krawl:** A, D, KB
- **Arma:** A, A, KB
- **Fatality 1:** (Presiona PA, PB, KA, KB), Ar
- **Fatality 2:** Ar, Ab, Ab, Ab+PA
- **Escenario Fatality** (Clavos): Ab, Ab, D+KA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, D, D+PB





REIKO
- **Teleport Slam:** (B), Ab, Ar
- **Circular Teleport:** A, D, KB
- **Flip Kick:** A, Ab, D, KA
- **Shurikens:** Ab, D, PB
- **Arma:** Ab, A, PA
- **Fatality 1:** D, Ab, F + PB + B + KA + KB
- **Fatality 2:** A, A, Ab, Ab + KA
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, Ab+KB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, Ab, A+PB

JAREK
- **Cannonball Roll:** A, D, KB
- **Ground Shaker:** A, Ab, A, KA
- **Tri-Blade:** Ab, A, PB
- **Vertical Roll:** D, Ab, D, PA
- **Arma:** D, D, PA
- **Fatality 1:** D, A, D, D+KB
- **Fatality 2:** Ar, Ar, D, D+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): A, D, D+PB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, Ab, D+KA

LUI KANG:
- **Bicycle Kick:** Presiona KB mientras rotas el mando direccional.
- **Leap Kick:** D, D, KA
- **Fireball alto:** D, D, PA
- **Fireball bajo:** D, D, PB
- **Arma:** A, D, KB
- **Fatality 1:** D, Ab, Ab, U+PA
- **Fatality 2:** D, D, D, Ab+KA+KB+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, A+KA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, D, A+PB

QUAN CHI
- **Air Throw:** B (cuando los dos estén en el aire)
- **Tele-Stomp:** D, Ab, KB
- **Flying Skull:** D, D, PB
- **Slide Kick:** D, D, KA
- **Arma robada:** D, A, PA
- **Arma:** Ab, A, KA
- **Fatality 1:** (Presiona KB), D, Ab, D
- **Fatality 2:** Ar, Ar, Ab, Ab+PB
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, A+KB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, D, Ab+PA



SONYA
- **Fire ball:** Ab, D, PB
- **Leg Grab:** Ab+PB+B
- **Square Wave Punch:** D, A, PA
- **Vertical Bicycle Kick:** A, A, Ab, KA
- **Air Throw:** B (cuando los dos estén en el aire)
- **Front Flip Kick:** A, Ab, D, KB
- **Arma:** D, D, KB
- **Fatality 1:** (B), Ab, Ab, Ab, Ar+R
- **Fatality 2:** Ar, Ab, Ab, Ar+KA
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, Ab, D+PA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, A, A+KA







TANYA
- **Fireball:** Ab, D, PA
- **Air Fireball:** Ab, D, PB (en el aire)
- **Split Kick:** D, Ab, A, KB
- **CorkscrewKick:** D, D, KB
- **Arma:** D, D, KA
- **Fatality 1:** Ab, Ab, Ar, Ab+PA+B
- **Fatality 2:** Ab, D, Ab, D+KA
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, D+PB
- **Escenario Fatality** (Ventilador): A, D, Ab+PA







Mortal Kombat 4

FUJIN

- **Whirlwind Spin:** D, Ab (PresionaPB)
- **Dive Kick:** Ab + KB (en el aire)
- **Tornado Lift:** D, Ab, D, PA
- **Slam:** A, D, Ab, KB
- **Rising Knee:** Ab, D, KA
- **Arma:** A, A, PB
- **Fatality 1:** R+B (5 veces)
- **Fatality 2:** Ab, D, D, Ar+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): A, D, A+PA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): Ab, Ab, Ab+KA

KAI

- **Falling Fireball:** A, A, PA
- **Rising Fireball:** D, D, PB
- **Air Fist:** Ab, D, PA
- **Super Roundhouse:** Ab, F, KB
- **Handstand:** B+ KB (PB)
- **Arma:** Ab, A, PB
- **Fatality 1:** (B), Ar, D, Ar, A+KA
- **Fatality 2:** Ar, Ar, Ar, Ab+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): A, D, Ab+KA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, D, Ab+B

JAX

- **Ground Wave:** D, D, Ab, KB
- **Dash Punch:** Ab, A, PB
- **Brackbreaker:** B (cuando los dos estén en el aire)
- **Fireball:** Ab, D, PB
- **Multislam:** PB (R+B+KA) (PA+PB+KB) (PA+B+KB) (PA+PB+KA+KB)
- **Arma:** Ab, D, PA
- **Fatality 1:** (Presiona LK) D, D, Ab, D
- **Fatality 2:** A, D, D, Ab+B
- **Escenario Fatality** (Clavos): D, D, A+PA
- **Escenario Fatality** (Ventilador): D, D, A+KB

SUB-ZERO

- **Ice Blast:** Ab, D, PB
- **Ice cone:** Ab, A, PB
- **Slide:** PB+B+KA
- **Arma:** D, A, F, Ab+PA+B+R
- **Fatality 1:** A, A, Ab, A+PA
- **Fatality 2:** Ab, Ab, Ab+KB
- **Escenario Fatality** (Clavos): (presiona B) Ab, Ar, Ar
- **Escenario fatality** (Ventilador): Ar+KA



- Menú de trucos:

La cuarta entrega del más conocido juego de lucha no podía tener menos opciones que las anteriores. Para llegar a poder escogerlas todas entra en la pantalla de opciones del menú principal e ilumina las palabras "Continues 3". Ahora pulsa los botones BLOQUEO y CORRER (IZQ.-C y ABAJO-C) al mismo tiempo durante aproximadamente 10 segundos hasta que aparezca una nueva opción: "Cheats". Desde esta pantalla podrás mejorar mucho tus posibilidades.

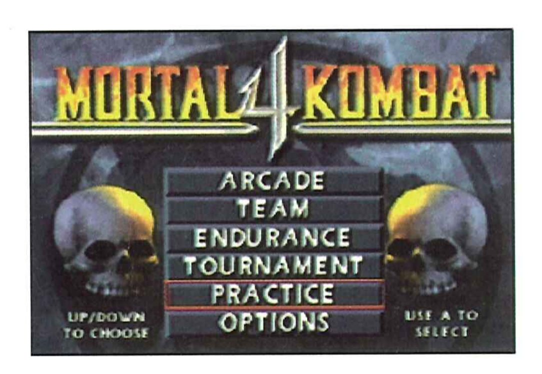
- Personajes secretos:

Ni los personajes ocultos se nos resisten y para que veas que es así prueba estos dos trucos. Para jugar con Goro ilumina "Hidden" en la parte de abajo de la pantalla de selección de jugador y presiona A. Pulsa tres veces ARRIBA y una IZQ. (de tal manera que el cursor quede sobre Shinnok) y, ahora, presiona al mismo tiempo BLOQUEO y CORRER (IZQ.-C y ABAJO-C). No los sueltes hasta que comience la primera ronda donde jugarás con Goro.

Para jugar con Noob Saibot debes repetir el mismo mecanismo sólo que esta vez llevando el cursor dos veces ARRIBA y una a la IZQ. (para que quede sobre Reiko).

- Cambio de vestuario:

A los personajes del «Mortal Kombat» los tratan como reyes, hasta tienen distintos modelos que ponerse. Tú puedes cambiárselos cuando quieras. Para hacerlo ve a la pantalla de selección de luchador presiona START y, sin soltarlo, pulsa BLOQUEO + CORRER + PUÑETAZO ALTO (IZQ.-C + ABAJO-C + B). La cara del luchador desaparecerá por unos momentos y, en su lugar, aparecerá el signo del Ying y el Yang













Klonoa

PLAYSTATION



- Controlar la pantalla del título:
Presiona L2 y R2 para ver como las hojas de la pantalla de presentación vuelan hacia ti y desaparecen. No sirve de mucho, pero es bonito.

- Music Test:
Para tener acceso a esta opción primero deberás rescatar a 72 Phantomilians. De esta manera podrás entrar en un nivel de bonus llamado Balue's Tower. Cuando lo termines podrás entrar en la nueva opción desde la pantalla de selección de nivel.



- Selección de nivel:
Para poder comenzar en el nivel que quieras no hay ningún truco sencillo, sin embargo te diremos que si concluyes el juego, cuando vuelvas a la pantalla de presentación y escojas "Continue" podrás elegir una opción nueva llamada "Vision Cleared" desde donde podrás acceder a cualquier nivel del juego.

San Francisco Rush

PLAYSTATION





- Correr con un OVNI:
En la pantalla de selección de vehículo pulsas simultáneamente R1, R2, L1 y L2 y escoge el coche. Con los botones pulsados ve hasta la pantalla de transmisión y escoge la tuya. Ahora, suéltalos y presiona TRIANGULO manteniéndolo hasta que comience la carrera.

- La camioneta:
Este modelo tan innovador en cuanto a carreras de velocidad se refiere puede ser tuyo pulsando simultáneamente y hasta que empiece la carrera L1 y L2 una vez escogido tu vehículo.

- El típico coche europeo:
Para hacerte con él debes seguir el mismo método de antes sólo que esta vez has de presionar R1 y R2.

Jumping Flash 2

PLAYSTATION

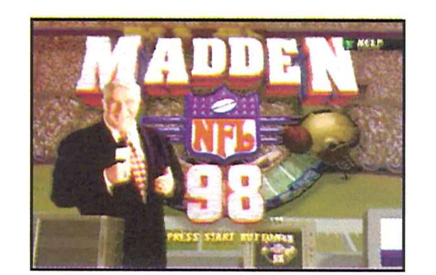


- Rachel:
Para que ella sea tu ayudante durante el juego pulsa IZQ., DCHA., R1, L2, L1, R2, ARRIBA, ABAJO, TRIANGULO, SELECT en la pantalla del título y después escógela en el menú de opciones.

Madden NFL'98

SATURN

- Nuevos equipos:
Cada uno de los nombres que te damos a continuación te ofrecen la posibilidad de jugar con los mejores equipos del juego. Para acceder a ellos debes escoger la opción "Create Player" de la pantalla "Front Office", introducir el nombre, seleccionar "Continuar" y salvar los cambios. Vuelve al menú principal, comienza una partida y busca tus nuevos equipos en la pantalla de selección.



PAC ATTACK- All'60s team
STEEL CURTAIN- All'70s team
GOLD RUSH- All'80s team
COACH- All Madden team
LEADERS- Stats Leaders team
ORRS HEROES- EA Sports team
LOIN CLOTH- Tiburon Entertainment team.



- Estadios:
Para aumentar la variedad de estadios que poder escoger para tus partidos introduce los siguientes nombre utilizando el mismo método que te hemos explicado antes.

SNAKE- Oakland Alameda County Coliseum, Oakland, California.
DANDAMAN- Joe Robbie Stadium, Miami, Florida.
DAWGPOUND- Municipal Stadium, Cleveland, Ohio.
JETSONS- Astrodome, Houston, Texas.
SHARKSFIN- Tiburon Sports Complex, Longwood, Florida.
OLDDC- RFK Stadium, Washington, D.C.
BIG SOMBRERO- Tampa Stadium, Tampa Bay, Florida.
GHOST TOWN- "Old West" Staddium, Irving, Texas.





Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Juan León (Almería)

Hola, tengo una **Saturn** y unas dudas sobre el **Disworld.** Quisiera saber cómo se consigue la espiral. Muchas gracias.

Entra en la peluquería y habla con la señora que lleva un rulo puesto hasta convencerla de que cambie de peinado. Cuando el peluquero se meta el rulo en el bolsillo habla con él y cuando se ponga melancólico recordado uno de sus amores utiliza tu detreza en el arte de robar para hacerte con la espiral.

Esteban Villasol Fernandez (León)

Hola, tengo el **Ultimate Mortal Kombat 3** de **Super Nintendo,** y me gustaría saber si existe algún truco que me permita jugar con los enemigos finales y ocultos, o con el que pueda hacer Fatalities, Brutalities y demás dándole a un sólo botón. Gracias.

Seguro que uno de estos tres menús secretos te puede ayudar. Para sacar el menú Kool Stuff presiona Dcha., Arriba, B, B, A, Abajo, Arriba, B, Abajo, Arriba, B en la pantalla del título. Para Kooler Stuff, Arriba, B, A, Izq., Abajo, Y. Por último para Scott's Stuff B, A, Abajo, Abajo, Izq., A, X, B, A, B, Y.

Antonio Sánchez Amula (Valencia)

Hola, tengo una **Mega Drive.** Quisiera que me diéseis algunos trucos para el **Sonic 3D** y, si no es pasarse mucho, del Desert Striker. Muchas gracias.

Lo siento, pero las normas son las normas así que aquí va un buen truco para el Sonic 3D. Para seleccionar nivel espera a que aparezcan las palabras "Press Start" en la pantalla del título y pulsa B, A, Dcha., A, C, Arriba, Abajo y A muy deprisa. Aparecerá un nuevo menú.

Alvaro García (Córdoba)

Hola, tengo una **Game Boy** con el **Zelda.** Me gustaría saber cómo se dan los plátanos al mono que anda dando saltos junto al Castillo de Richard. Gracias por todo, Hobby.

Es más sencillo de lo que perece, sólo tienes que ofrecérselos y a cambio él te dará un palo. Al poco tiempo llegará todo su familia y te construirán un puenta para ruzar al otro lado del río.

Juan Antonio Raya (Elche)

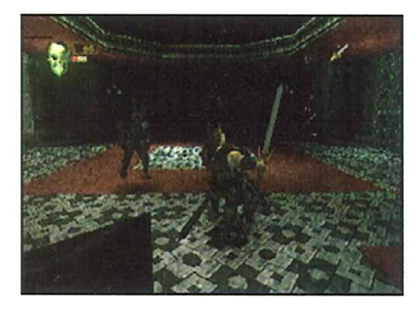
Hola, me gustaría saber cuál es la clave de la caja fuerte de la mansión de Nibelheim en el primer CD del **Final Fantasy VII** de **PlayStation** y saber para qué sirve abrirla. ¡Gracias!

La combinación de la caja fuerte es 36 a la derecha, 10 a la izquierda, 59 a la derecha y 97 a la derecha. Al abrirla saldrá un monstruo. Derrótalo con ayuda de tus amigos y después recoge la materia para la invocación de Odín y la llave del sótano.

Deathtrap Dungeon
PLAYSTATION

-Selección de nivel:
Este el el truco más esperados por todos, incluyéndonos a nosotros, porque con él puedes ver todo lo que te espera sin apenas arriesgar nada. Para activarlo en el menú principal de las tres calaveras pulsa L1, R1, TRIANGULO, TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, R1, L1. Si el truco está en marcha oirás un sonido confirmatorio. Ahora escoge la opción "Load Game" y en la siguiente pantalla verás que todos los niveles están a tu disposición.





Cardinal Syn
PLAYSTATION







Cada uno de estos códigos te abrirán el acceso a uno de los luchadores ocultos. Para introducirlos debes esperar a que aparezcan las palabras "Press Start" en la pantalla del título pero, aunque te resulte extraño, no hará falta que lo hagas rápidamente. Cada vez que uno de los trucos funcione escucharás un sonido. Son ocho los luchadores nuevos que podrás incorporar a la lista para hacer este juego aún más entretenido.

- Bimorphia: Pulsa DCHA., DCHA., DCHA., ABAJO, CUADRADO
- Juni: ARRIBA, IZQ., IZQ., ARRIBA, CUADRADO
- Kahn: ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, TRIANGULO
- Moloch: ARRIBA, DCHA., ABAJO, IZQ., CUADRADO
- Mongwan: ABAJO, ABAJO, ABAJO, ARRIBA, TRIANGULO
- Redemptor: ARRIBA, ABAJO, IZQ., DCHA., CIRCULO
- Jugar como Stygian: IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., TRIANGULO
- Vodu: IZQ., IZQ., IZQ., ARRIBA, CIRCULO

MotorHead
PLAYSTATION

- Más de todo:
Para obtener algunas cositas más en este juego debes introducir como password COWRULES en la pantalla de opciones. De esta manera obtendrás más coches y dos nuevos circuitos.



Ya sabemos que con este truco no se abren todos los caminos pero así te queda a ti un poco de trabajo.

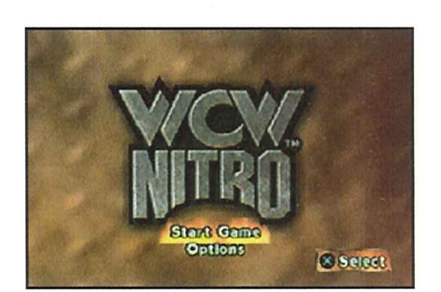
Star Wars: Shadow of Empire
NINTENDO 64

- El truco definitivo:
A lo largo de los últimos meses hemos dado una larga lista de trucos para este juego pero este último es, sin duda, el mejor de todos. Introduce como nombre Wampa-Stompa (recuerda que - significa espacio) y comienza a jugar. Pausa el juego y pulsa simultáneamnete IZQ.-C, DCHA.-C, ARRIBA-C, ABAJO-C, Z, L, R e IZQ. en el pad direccional. Sin dejar de pulsarlos mueve el Stick analógico a la izquierda y presiónalo hasta que escuches un sonido. Después vuelve a repetir esto en el lado derecho y, así, izquierda, derecha consecutivamente hasta que aparezca en la pantalla las palabras "Get All Stuff". Para cambiar de truco pulsa L y R o ARRIBA y ABAJO en el mando analógico. También aparecerán en la parte inferior de la imagen las palabras "Game Secrets".



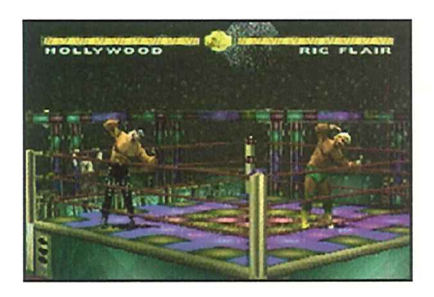
WCW Nitro
PLAYSTATION

- Más Rings:
Para poder acceder a todos los escenarios pulsa L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, SELECT en la pantalla de opciones. Un sonido confirmrá el truco y tendrás acceso a todos los escenarios del juego.



- Baile:
Para ver a los luchadores bailar armoniosamente escoge como Ring "DISCO" y pulsa L2 cuando quieras sustituir los golpes por el ritmo. Este truco puede serte útil para interrumpir una mala racha.









DIVER tienda
RESERVA TU JUEGO
TEKKEN 3
BASES DEL CONCURSO
1*.- Podrán participar en el concurso todos los lectores que envíen el cupón de reserva del juego TEKKEN 3, a la siguiente dirección:
DIVERTIENDA, C/ Ingeniero De La Torre Acosta, 1 Málaga C.P. 29007
También podrán participar todos aquellos que hagan su reserva directamente en cada Centro Divertienda
2*.- De entre todas las reservas y compras recibidas se extraerá a un Ganador que recibirá una Moto Peugeot LS.
3*.- La Promoción será válida desde el 27 de Julio hasta el 15 de Octubre de 1998.
4*.- La elección del Ganador se realizará el día 21 de Octubre de 1998.
5*.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6*.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Divertienda.
Y GANA
ESTA
FABULOSA
MOTO
PEUGEOT
ZÉNITH LS
Cupón de Reserva y Pedido TEKKEN 3
Nombre y Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia
Código Postal
Tlfo.:
Edad
Sí, deseo reservar el Juego Tekken 3 en su fecha de lanzamiento Septiembre de 1998.

Theme Hospital

PLAYSTATION



- Limpiar el hospital:
Cuando no sepas que hacer con tanta basura salva la partida y vuelve a ella de nuevo. Verás como toda la suciedad ha desaparecido y tú te has ahorrado un dineral en el servicio de limpieza.

Mundiales 98

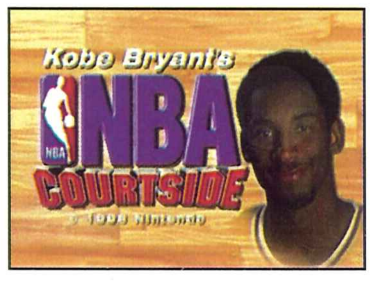
PLAYSTATION



- Códigos:
Para poder activar todos estos trucos debes acceder a la pantalla de selección de equipo y pulsar cada una de las combinaciones correctamente. Cada truco te permitirá jugar con las mejores selecciones de la historia y, por supuesto, los mejores futbolistas.
El equipo de Brasil de 1970: R1, R1, R1, DCHA.
El equipo de Inglaterra de 1996: L1, L1, L1, DCHA.
El mejor equipo: R2, R2, R2, DCHA.
Estrellas europeas: L2, ABAJO, ABAJO, DCHA.
Equipo Z-Axis Super: R1, ABAJO, ABAJO, DCHA.

Kobe Bryant in NBA Courtside

NINTENDO 64



- Los mejores equipos:
En la pantalla del menú principal pulsa L y, sin soltarlo, selecciona "Pre-Season" con el botón A. Si ahora mueves el scroll a la derecha encontrarás el logo de tres nuevos equipos: el Nintendo "Plumbers", el N64 "Gamers" y el Left Field "Lefties". Estos programadores no dejan escapar una para salir a relucir.



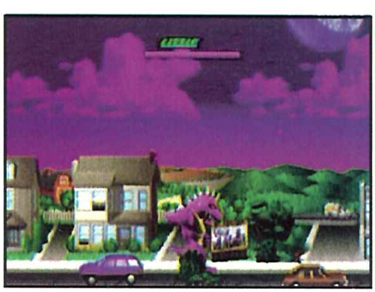
- Repeticiones:
Pulsando B y Z después de que aparezca la puntuación tendrás acceso a la repetición de la jugada. La verdad es que merece la pena ver detenidamente alguna de las acciones como los "mates", las entradas o los palmeos.

Rampage: World Tour

NINTENDO 64



- Escenarios secretos:
Para acceder a todos los escenarios secretos lo primero que debes hacer es darle un puñetazo a un cartel que hay en el primer nivel. Este cartel cambia de dibujo cada poco tiempo. Cada vez que lo destruyas tendrás acceso a un escenario distinto (tienes tantos como dibujos distintos en el cartel). Al aparecer la pantalla del siguiente nivel pulsa PUÑETAZO si juegas con Lizzie, PATADA si juegas con Ralph y SALTO si lo haces con George.

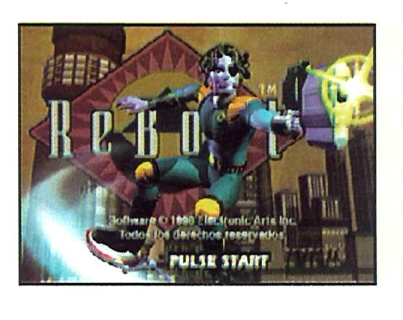


- Cambio de color:
Para que nuestros personajes cambien de color y se vean distintos lo único que debes hacer es pulsar ARRIBA o ABAJO en la pantalla de selección.



Reboot

PLAYSTATION



- Ventajas variadas:
Para activar estos trucos debes introducirlos en la pantalla del menú principal cuando la opción de "Nueva Partida" esté en medio.
Energía: DCHA., L1, ARRIBA, DCHA., ABAJO, L1, R1, ARRIBA, ABAJO, IZQ.
Armas: ARRIBA, L1, ABAJO, ARRIBA, IZQ., R1, L2, ABAJO, IZQ., DCHA.
Escudo: ABAJO, R1, IZQ., DCHA., ABAJO, L2, R2, IZQ., DCHA., ARRIBA.
Jugar con Dot: IZQ., R1, DCHA., ARRIBA, ABAJO, R2, L1, DCHA., ARRIBA, ABAJO.
Jugar con Enzo: ARRIBA, IZQ., ABAJO, IZQ., ABAJO, L1, R1, DCHA., ABAJO, DCHA.
Vuelo: IZQ., ABAJO, DCHA., IZQ., ARRIBA, R2, L1, ARRIBA, IZQ., DCHA. (volarás cuando saltes).
Esta lista de códigos te harán la vida más sencilla, además puedes introducir todos de golpe sin ningún problema.

CONCURSO EL QUINTO ELEMENTO



Regalamos 15 JUEGOS y 15 PELICULAS DE EL QUINTO ELEMENTO

DE LA MANO DE SONY, LLEGARÁ EN BREVE UNA DE LAS ÚLTIMAS ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS PARA PLAYSTATION, «EL QUINTO ELEMENTO».
SI QUIERES SER UNO DE LOS PRIMEROS EN TENER ESTE TÍTULO, PARTICIPA EN ESTE SENCILLO CONCURSO EN EL QUE TAN SOLO DEBERÁS DESCUBRIR CUÁL DE ESTAS CUATRO PANTALLAS EXTRAIDAS DE «EL QUINTO ELEMENTO» NO HA SIDO RETOCADA.

* ¿CUAL DE ESTAS PANTALLAS ES LA AUTÉNTICA?



1



2



3

4











Bases del concurso

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Hobby Consolas que envíen el cupón de participación con la respuesta correcta a la siguiente dirección: Hobby Press, S.A., Hobby Consolas, Apartado de Correos 400, Alcobendas (Madrid), indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «EL QUINTO ELEMENTO»
2. Entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán QUINCE, y sus remitentes serán premiados con un juego de «El Quinto Elemento» para PlayStation y la película de vídeo. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de agosto y el 30 de septiembre de 1998.
4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de octubre de 1998 y los nombres de los ganadores se publicarán en el número de noviembre de la revista Hobby Consolas.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SONY COMPUTER ENTERTAINMENT y HOBBY PRESS, S.A.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DIRECCIÓN ....

LOCALIDAD ....

PROVINCIA .... C. POSTAL ....

TELÉFONO ....

LA PANTALLA CORRECTA ES LA Nº ....



Este mes en Otaku Manga os presento una sección en la que durante algunos meses disfrutaremos de una recopilación de juegos basados en series clásicas de anime y manga, ¿quién no recuerda a Mazinger Z? Además, os cuento con detalle de qué van los nuevos episodios editados en video de Dragon Ball GT y, por supuesto, una de esas recomendaciones interesantes os hago todos los meses. ¡Espero que os guste el Otaku Manga más caluroso del año.

Clásicos del Manga (Parte 1)

Aunque son miles las series niponas que los Otakus podemos recordar, de entre ellas hay varias que resaltan por haberse convertido en clásicos del género. Tal es el caso de Mazinger, Gundam, Macross, etc. Este mes vamos a dedicar parte del Otaku Manga a presentaros varios juegos que han aparecido en formatos actuales (Sega Saturn y PlayStation) basados en estas inolvidables series.

Mobile Suit Gundam
Sega Saturn

Se trata de una película interactiva. Primero encontramos un resumen de cada episodio, después unos minutos de animación, y finalmente nos enfrentamos al ejército de Char Aznable, a manos de nuestro maravilloso Mobile Suit Gundam, pilotado por Amuro Ray. Estos enfrentamientos son combates al más puro estilo "mata-mata" pero con la peculiaridad de que podemos alcanzar a enemigos situados en distintos planos, e incluso situados delante y detrás de nuestro Gundam.

Uno de los aspectos más originales del juego es que en plena batalla, al aparecer o vencer a los enemigos, las escenas de animación se entremezclan con la acción, dividiéndose la pantalla en dos partes, una para el juego en sí mismo y otra para la animación.

Existe una segunda parte de este juego, que tiene un desarrollo parecido, pero la perspectiva toma punto desde dentro del Gundam, lo cual baja bastante la jugabilidad. Como opción te permite coger el punto de grabación del primer juego para obtener mas energía y armas que no se encuentran en la segunda parte. Curioso.





Las escenas de animación están basadas en el animé con tanto esmero que casi parece que estamos viendo, más que viviendo, una de las aventuras de Gundam. Estas animaciones son las que desarrollan el hilo argumental entre niveles.

Macross
Sega Saturn

Es un juego con dos CDs ambientado en el universo que enfrenta a los humanos con la raza Zentraedi que pretende conquistar la fortaleza espacial Macross.

Nosotros manejamos la máquina de combate principal de la serie, la Valquiria, un robot transformable en avión, lo que nos da tres modos de ataque: modo robot, modo avión y modo intermedio (nave con patas y brazos).

El sistema de juego desarrollado para este «Macross» es igual que el empleado en el primer juego de Gundam, un shoot'em up trepidante y varidísimo, por lo que nuevamente han conseguido un resultado magnífico. Igualmente se han integrado las animaciones, y esta vez debemos destacar que la música de todo el juego es la genial banda sonora original, incluyendo las canciones de Minmey, conocidas de sobra por los Otakus. Musicalmente es perfecto.

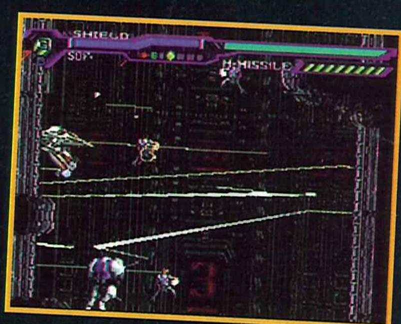
Este es el mejor juego de «Macross», dejando atrás la versión que hace ya algunos años paso por la Super Nintendo. Los viejos Otakus sabéis a cual me refiero.

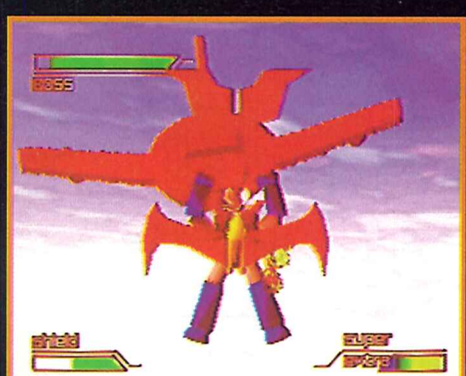
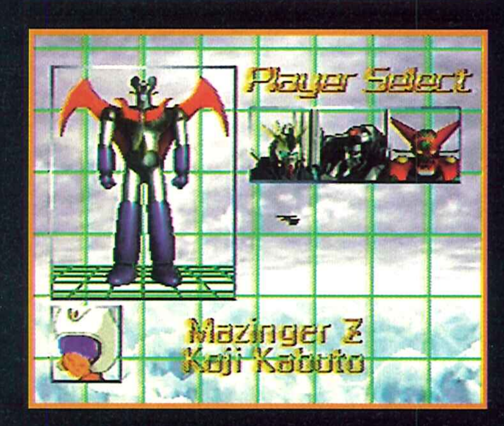





El juego está plagado de escenas de animación que no sólo nos traen el referente directo de la serie de anime sino que además nos sirven para seguir el agumento del juego. Un juego, por cierto, donde el mata-mata y el arcade de acción se combinan a las mil maravillas.





Super Robot Shooting
PlayStation

Existe una saga de juegos de estrategia llamada «Super Robot Wars» en la que se unen los robots más conocidos de las series de anime niponas, combatiendo a la encarnación de las fuerzas del mal de todas sus series, que igualmente se han unido para apoderarse de la Tierra.

Pues bien, «Super Robot Shooting» es un juego en el que se reúnen a los mismos personajes, pero en un estilo totalmente diferente. Es otra versión del «Gundam» de Saturn, pero esta vez en un entorno 3D y desde una perspectiva que nos sitúa a espaldas del robot que manejemos (lo que provoca que, al ser el robot bastante grande, no veamos nada y nos comamos prácticamente todos los ataques). En un principio es bastante difícil de manejar, pero luego nos haremos con los controles y resultará gracioso y entretenido.

Tiene un total de 7 robots, que son: RX-93 VGundam (pilotado por Amuro Ray), Billvine (Shou Zama), Reideen (Akira Hibiki), Combatter V (Hioma Aoi), Dancouga (Shinobu Fujiwara), Shin Getter Robo (Ryoma Nagare) y el mítico y maravilloso Mazinger Z (manejado, como no, por Koji Kabuto). Cada fase está ambientada en la serie de uno de los robots y para que la cosa quede realmente bien lo suyo es pasarse la fase con el robot que le corresponde (en cada fase se escoge robot). Para saber a quién corresponde la siguiente fase hay que fijarse en los entreactos (animaciones breves en 3D que hacen las veces del anime que aparece en «Gundam» y en «Macross»). En total, 7 robots para 7 fases, más una fase contra el enemigo final, una nave inmensa que quiere dominar el universo (qué original).




OTAKU MANGA

LOCOS POR EL MANGA

Dragon Ball GT

Cintas 3-4-5

Hace un par de meses os hablé del lanzamiento en video de Dragon Ball GT que está teniendo un éxito brutal. He aquí el contenido de las tres nuevas cintas con los episodios del 4 al 12.

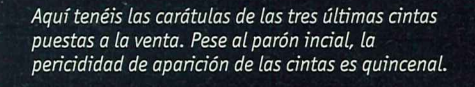
Tras la primera cinta, dejamos a Gokuh, Pan y Trunks viajando por el espacio en busca de las nuevas Bolas de Dragon. Pues bien, nada más partir se estellan en un planeta desértico en el que encuentran a un robot llamado Giru, que se traga el radar rastreador de bolas mágicas y se fusiona con él de manera puede rastrear las bolas por toda la galaxia. Para escapar del planeta, Gokuh se enfrenta a Redic, el hombre más fuerte del lugar, al que vence al convertirse en Super Guerrero. Después, parten en busca las bolas de dragón.

La primera bola localizada se encuentra en un planeta donde todo es gigantesco y está habitado por una raza de enormes nativos, y es a la boca de uno de ellos donde va a parar la Bola de Dragón de cuatro estrellas, que se incrusta en una muela picada.

Giru detecta otra bola en un planeta llamado Kelbo que está habitado por seres pacíficos liderados por una princesa llamada Lemu. Lemu está siendo acosada por un monstruo llamado Zuhnamer, que pretende casarse con ella. La princesa es quien tiene la nueva bola de dragón, y accede a entregársela Goku a cambio de que venza al terrible Zuhnamer. Cuando la princesa hace entrega de la bola de dragón, uno de los aldeanos se la arrebata, cambia de aspecto y sale volando con ella.

Después de varias peripecias persiguiendo a los ladrones acaban en el planeta Loud, un mundo dominado por una secta que trata de devolver la vida a un despiadado dios. Al aterrizar, se ven atacados por los fanáticos, y Pan es convertida en un gracioso peluche. Pese a los esfuerzos de nuestros amigos, el dios Loud vuelve a la vida...

Y este es el resumen de las 3 cintas que hasta ahora están a la venta, ahora que con lo rápido que van saliendo, tendremos que ponernos al día mas a menudo, por que si no...



Aquí tenéis las carátulas de las tres últimas cintas puestas a la venta. Pese al parón incial, la pericidad de aparición de las cintas es quincenal.









Recomendación del mes

Encrucijada Mágica

Este es un manga muy particular de temática fantasmagórico-humorística (¡toma ya!) que tiene como protagonistas a tres chicos liderados por el director de su instituto, que se hacen llamar "La Orden Sagrada de los Estudiantes". Tienen como función arreglar problemas con cualquier tipo de entidad fantasmal. Y desde luego, tienen trabajo para rato. El instituto en el que estudian está totalmente poblado de espíritus de antiguos alumnos, todos ellos benignos, pero con problemas que resolver.

Estos chicos de la "orden sagrada" son descendientes de 3 líderes religiosos cuyos templos están situados formando un triángulo en cuyo centro se encuentra el instituto. Tal vez por esto las fuerzas del mal creen que es un buen lugar para hacer de las suyas...

Actualmente se han editado dos números, siendo ocho el total de la colección. Lo edita Planeta-deAgostini y, de verdad, es de lo mejorcito que se publica en estos momentos (o al menos, de lo más original). Leerlo para creerlo.





¡¡Hasta el mes que viene!!

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Y si no tienes uno cerca haz tu pedido **por teléfono**

También puedes hacerlo
por fax: (91) 380 34 49
o por internet:
pedidos@centromail.es

902·17·18·19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H • SABADOS DE 10,30 A 14 h

atención

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92

PlayStation

LLÉVATE **TEKKEN 3**
UNA CAMISETA Ó UN PETATE (*) DE REGALO

PlayStation

7.990

(*) HASTA FIN DE EXISTENCIAS













Título	P.V.P.
MIDWAY'S ARCADE GREATEST HITS VOL. 2	6.990
MORTAL KOMBAT TRILOGY (PLATINUM)	3.990
MOTO RACER 2	CONS
MOTOR MASH	5.990
MOTORHEAD	7.490
NAGANO WINTER OLYMPICS'98	8.490
NBA FASTBREAK '98	6.490
NBA PRO '98	8.990
NEED FOR SPEED III	7.490
NEWMAN HAAS RACING	7.490
NHL '99	CONS
NHL FACE OFF '98	6.990
ONE	7.990
PANDEMONIUM (PLATINUM)	3.490
PET IN TV	CONS
PHAT AIR EXTREME SNOWBOARDING	7.990
PITFALL 3D: BEYOND THE JUNGLE	7.990
POINT BLANK	6.990
PORSCHE CHALLENGE (PLATINUM)	3.490
POY POY	7.990











Título	P.V.P.
PRO PINBALL: TIMESHOCK!	7.490
RASCAL	7.490
RAYMAN (PLATINUM)	3.290
RESIDENT EVIL 2	8.990
RIDGE RACER (PLATINUM)	3.490
RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)	3.490
ROAD RASH 3D	7.490
ROAD RASH (PLATINUM)	3.990
SAN FRANCISCO RUSH	6.490
SENTINEL RETURNS	7.490











Título	P.V.P.
SNOW BREAK EXTREME	7.990
SNOW RACER '98	7.990
SOVIET STRIKE (PLATINUM)	3.990
SPAWN	6.990
SPECIAL OPS	8.490
SPICE WORLD	4.990
STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION	7.490
SUPER CROSS '98	7.490
SUPER MATCH SOCCER	6.490










Título	P.V.P.
SUPER PANG COLLECTION	7.490
SUPERSONIC RACERS	2.990
TEKKEN (PLATINUM)	3.490
TEKKEN 2 (PLATINUM)	3.490
THEME HOSPITAL	7.990
TIME CRISIS	6.990
TIME CRISIS (+PISTOLA)	11.900
TOMB RAIDER (PLATINUM)	4.990
TOMB RAIDER II	8.490
TOSHINDEN (PLATINUM)	3.490









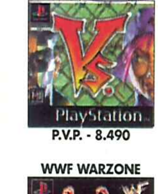


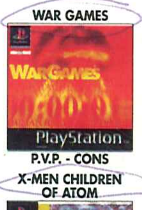
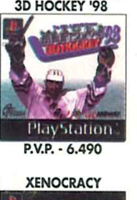
Título	P.V.P.
TOTAL DRIVIN	5.990
TOTAL NBA '98	6.990
TREASURES OF THE DEEP	7.490
V-BALL	7.990
V - RALLY	4.990
VIGILANTE 8	8.490
VIPER	7.990
VS. (VERSUS)	8.490
WAR GAMES	CONS
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	6.490








Título	P.V.P.
WCW NITRO	7.490
WILD 9	CONS
WIPE OUT (PLATINUM)	3.490
WIPE OUT 2097 (PLATINUM)	3.490
WORLD LEAGUE BASKETBALL	8.490
WORLD LEAGUE SOCCER '98	8.490
WRECKIN CREW	8.490
WWF WARZONE	7.490
X-MEN CHILDREN OF ATOM	7.490
XENOCRACY	8.490









Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido

nintendo 64

Ven a conocer los Centros Mail



www.centromail.es



CONSOLA N64
+ INT. SUPERSTAR SOCCER 64



CONSOLA N64

24.990 PTAS IVA INCLUIDO

29.990 PTAS IVA INCLUIDO

periféricos N 64



Producto	Precio
MANDO DE CONTROL COLORES (NEGRO, ROJO, VERDE, AMARILLO, AZUL)	5.490
JOLT PACK (GRIS, ROJO, VERDE)	2.990
CONTROLLER	4.990
CABLE RF	2.990
MEMORY PAK	2.990
PER4MER RACING WHEEL + PEDALES	9.990
CONTROL PAD ACCESS LINE TURBO 64	3.690
CONTROL PAD ACCESS LINE EASY 64	3.290
JAM!!	9.990
RUMBLE PAK	3.490
VOLANTE RACE LEADER 32/64	9.990






¡CONECTA TU CONSOLA A UN MONITOR DE ORDENADOR!

Todos nuestros precios tienen i.v.a. incluido






juegos N 64

Juego	Precio
BANJO KAZOOIE	9.490
FORSAKEN	12.490
GT 64	11.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER '98	8.990
AEROFIGHTERS ASSAULT	12.490
AEROGAUGE	12.490
ALL STAR BASEBALL '99	11.490
BIO FREAKS	CONS
BOMBERMAN 64	8.490
BUST-A-MOVE 2	9.490
CHAMELEON TWIST	8.990
COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98	7.490
CRUIS'N USA	6.990
CRUIS'N WORLD	8.490
DIDDY KONG RACING	8.490
DUAL HEROES	13.490
F1 WORLD GRAND PRIX	CONS
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	12.490
FIGHTERS DESTINY	11.990
GOEMON 64 (MYSTICAL NINJA)	13.490
GOLDEN EYE 007	8.490
HEXEN 64	12.990
IGGY'S RECKIN'BALLS	9.490
INT'L SUPERSTAR SOCCER 64	7.990
LYLAT WARS	8.990
MARIO KART 64	9.490
NBA COURTSIDE	8.490
NBA PRO'98	12.490
OLYMPIC HOCKEY '98	12.490
QUAKE 64	11.490
RAMPAGE WORLD TOUR	11.490
ROBOTRON 64	11.490
SAN FRANCISCO RUSH	13.490
STAR WARS: SHADOW OF EMP.	9.990
SUPER MARIO 64	9.490
TETRISPHERE	8.490
TUROK	9.990
VIRTUAL CHESS 64	11.490
WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64	9.490
WAR GODS	12.490
WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98	11.490
WETRIX	7.990
WWF WARZONE	11.490
YOSHI'S HISTORY	7.990























super nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM — juegos Super Nes

Juego	Precio
ALADDIN	P.V.P. - 6.990
DONKEY KONG COUNTRY	P.V.P. - 5.990
DONKEY KONG COUNTRY 3	P.V.P. - 9.990
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 6.990
EL REY LEON	P.V.P. - 6.990
FIFA RUMBO AL MUNDIAL '98	P.V.P. - 6.990
G.FOREMAN BOXING KO	P.V.P. - 3.990
KILLER INSTINCT	P.V.P. - 6.990
KIRBY'S GHOST TRAP	P.V.P. - 4.990
LOS PITUFOS 2	P.V.P. - 9.990
LUFIA	P.V.P. - 7.990
MICKEY MOUSE MAGICAL QUEST	P.V.P. - 6.990
POWER RANGERS ZEO	P.V.P. - 6.990
SPACE ACE	P.V.P. - 4.990
STREET RACER	P.V.P. - 4.990
SUPER MARIO WORLD 2	P.V.P. - 5.990
SUPER METROID	P.V.P. - 5.990
SUPER SOCCER	P.V.P. - 4.990
SUPER ST. FIGHTER II	P.V.P. - 5.990
SUPER TENNIS	P.V.P. - 4.990
SYVALION	P.V.P. - 3.990
T2 JUDGMENT DAY	P.V.P. - 4.990
T2 THE ARCADE GAME	P.V.P. - 4.990
TETRIS ATTACK	P.V.P. - 5.990
WARPSPEED	P.V.P. - 4.990
WING COMMANDER SEC MIS	P.V.P. - 4.990
WORLD LEAGUE BASKETBALL	P.V.P. - 4.990

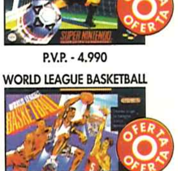
OFERTA













SUPER MARIOLAND 3 — P.V.P. - 3.990
SUPERMAN — P.V.P. - 5.990
THE LEGEND OF ZELDA — P.V.P. - 3.990
TUROK — P.V.P. - 5.990
WARIOLAND 2 — P.V.P. - 5.990
WORLD CUP '98 — P.V.P. - 5.490
WWF WARZONE — P.V.P. - 4.990
YOSHI'S COOKIE — P.V.P. - 2.990

ENVIO POR AGENCIA URGENTE — GASTOS ENVIO ....

Precios válidos salvo error tipográfico hasta 30/9/98 o fin de existencias — TOTAL ....

LOS DATOS PERSONALES OBTENIDOS CON ESTE CUPÓN SERÁN INTRODUCIDOS EN UN FICHERO REGISTRADO EN LA AGENCIA DE PROTECCIÓN DE DATOS. PARA LA RECTIFICACIÓN O ANULACIÓN DE ALGÚN DATO, DEBERÁS PONERTE EN CONTACTO CON NUESTRO SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE LLAMANDO AL TELÉFONO: 902 17 18 19 O ESCRIBIENDO UNA CARTA CERTIFICADA A: CENTRO MAIL. CAMINO DE HORMIGUERAS,124. PORTAL 5, 5ºF. 28031 MADRID.

SI NO QUIERES RECIBIR INFORMACIÓN ADICIONAL DE CENTRO MAIL, TACHA A CONTINUACIÓN ☐

Coches que se conducen sin carné.

concurso

Microcoches



¿Te gustaría tener un fabuloso coche que se puede conducir sin necesidad de ningún tipo de carné?
Pues en Hobby Consolas vamos a ofrecerte la posibilidad de conseguirlo.
Desde el mes de mayo y hasta septiembre estamos sorteando un coche marca Rivolta modelo Isigó, -sujeto a las homologaciones de la CEE- y cuyo precio en el mercado supera el millón de pesetas.
Además, no hará falta que contestes a ningún cuestionario: bastará con que nos envíes el cupón de participación.

BASES DEL CONCURSO.

1. Hobby Consolas sortea durante los meses de mayo, junio, julio, agosto y septiembre de 1998, cinco microcoches Rivolta Isigó 500 CD, a razón de uno al mes.
2. Podrán participar en el sorteo del coche de septiembre todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón debidamente cumplimentado a la siguiente dirección:

   HOBBY PRESS,S.A. HOBBY CONSOLAS

   Apartado de Correos 400. 28100 Alcobendas (Madrid)

   Indicando en el sobre: CONCURSO MICROCOCHES (SEPTIEMBRE)

3. El sorteo correspondiente al mes de septiembre se celebrará ante notario en Madrid, el día 2 de octubre de 1998 y los ganadores se publicarán en el número de noviembre de Hobby Consolas.
4. Entre todas las cartas recibidas, el notario extraerá una, que será premiada con un vehículo Rivolta Isigó 500 CD. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
5. Sólo podrán participar en el sorteo de septiembre los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el día 25 de agosto al 28 de septiembre de 1998.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el notario que dará fe de dicho sorteo.

Regalamos un Microcoche cada mes

Consigue uno de estos fabulosos coches Rivolta Isigó.













CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS PRINCIPALES:

Motor: Diesel Lombardini delantero, refrigeración líquida, 2 cilindros.
Cilindrada cm^3: 505
Potencia: kw (cv): 4 (3000 m/m 1)
Par max., Nm: 2400 m/m 1
Transmisión: Delantera automática a variación continua
Dirección: Radio de giro 7m
Frenos: delantero (2 de disco), trasero (2 de tambor)
Número de plazas: 2

El Rivolta ISIGO 500 CD es un vehículo que cumple las normas de homologaciones de la CEE de los vehículos cuadriciclos. Mide 2´61m de largo, 1´44m de largo y 1´51 m de alto. Pesa 400 Kg, alcanza una velocidad máxima de 45 km/h. y su carrocería es de fibra de vídrio, con chasis en tubos de acero soldados. Posee un techo descapotable fabricado en lona.

CUPóN DE PARTICIPACIóN MICROCOCHES
Septiembre

Nombre y Apellidos..

....

Dirección ....

....

Localidad ....
Provincia..
C. Postal.......................... Teléfono ....

ARCADE SHOW

NOVEDAD EN ESPAÑA

TIME CRISIS II

!APUNTA, DISPARA Y... JUEGA!





Desde hace un par de meses podemos disfrutar en los mejores salones del país de la segunda parte de uno de los juegos de disparo más populares del momento. Con «Time Crisis», Namco consiguió aportar un gran dinamismo al género, debido en parte a la brillante idea de colocar un pedal en el mueble que permitiera al jugador parapetarse del fuego enemigo mientras cargaba.

En el desarrollo de este «Time Crisis 2» Namco no ha hecho sino aprovechar este gran acierto, manteniendo la misma base de la primera parte, e incluir una serie de mejoras que consiguen elevar aún más la calidad y el prestigio de la serie.

La novedad más llamativa de esta segunda entrega es la posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente. Claro que no se trata de una simple opción para dos jugadores, ya que cada participante disfruta de la acción desde un punto de vista diferente, dentro de la misma localización, de manera que en repetidas ocasiones los protagonistas deben cubrirse las espaldas o afinar bien la puntería para no herir al compañero que puede cruzarse por delante en cualquier momento. Esta circunstancia obliga a ambos a enfrentarse a los malos con cierto espíritu de equipo, una situación que aumenta sobremanera la diversión del juego. Además, aunque sólo participe un jugador, la máquina se encarga de manejar al otro protagonista, con lo que el usuario puede disfrutar de las mismas sensaciones que si jugara con un amigo.

El resto de la novedades llegan por el lado técnico. El poderoso System 23 se encarga de colocar en pantalla unos gráficos más detallados y reales que los de la primera parte, desplazar la cámara con una rapidez vertiginosa, y ofrecer secuencias impagables, como la persecución en un canal con todos los personajes montados sobre lanchas motoras que se desplazan a gran velocidad.

También se dejan notar los retocados efectos de sonido, así como el atractivo retroceso de las pistolas que incorpora el mueble.

En definitiva, una segunda parte con todas las de la ley, que sin duda alguna deleitará a todos aquellos que disfruten dandole gusto al gatillo.



Una de las fases más espectaculares y divertidas del juego es la trepidante persecución en lanchas motoras a través de unos estrechos canales.



Además de la pistola automática con la que contamos en todo momento, el jugador podrá obtener otras armas, como la ametralladora, por tiempo limitado.








Al igual que en la primera parte, el desarrollo del juego nos irá trasladando a diferentes localizaciones, utilizando en todo momento los movimientos rápidos de cámara y la acción sin descanso.





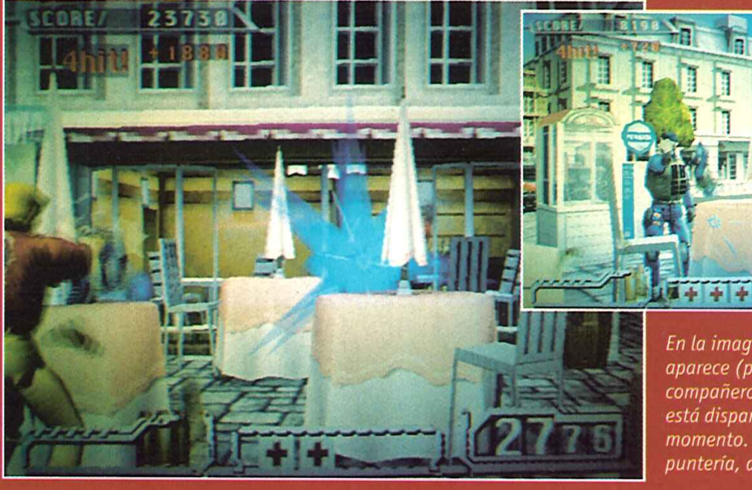
Para seguir la línea argumental de la historia, al principio de cada fase y al terminar cada nivel se ofrecen algunas secuencias pre-grabadas, casi siempre protagonizadas por el jefe de "los malos".



La posibilidad de participar dos jugadores simultáneamente la da un nuevo aliciente a este segunda parte de «Time Crisis». Cada jugador participa en la acción desde una perspectiva diferente, de manera que en muchas ocasiones ambos pueden ver a su compañero desde su propia pantalla.







En la imagen podéis ver como aparece (por la izquierda) el compañero del jugador que está disparando en ese momento. Hay que afinar la puntería, amigo.





HOBBY shopping

SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEOJUEGOS, Y QUIERES ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO, SOLICITA INFORMACION EN LOS TELÉFONOS:

¡¡LLÁMANOS!! (91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99













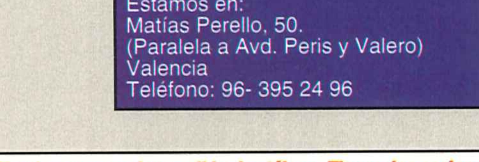








Si quieres ser socio y recibir el catálogo. Tienes dos opciones:



ENVÍOS A TODA ESPAÑA 957- 401 003

C/Don Lope de los Ríos, 28. (Valdeolleros/Sta.Rosa)

Avda. Gran Vía Parque esq. Felipe II (Ciudad Jardín)



1- ¡¡Escríbenos!! Manda una carta con 300 pts. en sellos en su interior junto con todos tus datos a: MICRO GAMES C/ Don Lope de los Ríos, 28. 14006 Córdoba y recibirás este estupendo CATÁLOGO Nº 6 de 20 pág. con NOVEDADES, CAMBIO, Y 2ª MANO.

2- ¡¡Llámanos!! y pide o cambia cualquier videojuego. ¡Te haremos socio inmediatamente y cuando te llegue el paquete! RECIBIRÁS GRATIS EL CATÁLOGO

COMPRA Y VENTA DE JUEGOS Y CONSOLAS

Avd. Castilla- La Mancha, 27. Cuenca

Telf. pedidos: 969 21 40 64, 909 518710

Avd. Libertad, Elche-Alicante

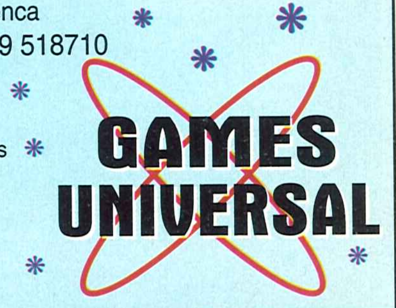
Distribución para tiendas y particulares

ENTREGA EN 24 HORAS

¡¡LLÁMANOS!!

Repetirás por nuestros precios

Horario: 12:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 h.





GRUPO
M·G·K
INTERNATIONAL
PLAZA MIGUEL HERNÁNDEZ, 2 - APARTADO CORREOS 390
03180 TORREVIEJA (ALICANTE)
TELÉFONO: 965 71 80 79
FAX: 965 70 38 35
~ ENTREGAS POR SEUR 24 HORAS ~
¡ NO BUSQUES MAS !
M·G·K
TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO
PARTICULAR O TIENDA:
¿ PORQUÉ LLAMAR A OTROS SITIOS ?
EN M.G.K ENCONTRARÁS
UNA GRAN VARIEDAD DE
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS
PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC
namco
TEKKEN 3
MISSION: IMPOSSIBLE
RETALIATION
C&C
RED ALERT
¡REGALO!
RATON DE REGALO
PSX - N64
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98
¡REGALO!
DEMO JUGABLE PSX
METAL GEAR SOLID
PROFESIONAL / PROYECTO DE APERTURA
¡ RAPIDO ! ~ UNETE A NUESTRA RED Y APROVÉCHATE DE MUCHÍSIMAS VENTAJAS.
LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS DE TODOS NUESTROS SERVICIOS.
ULTIMAS NOVEDADES M·G·K
RUMBLE~PACK PLAYSTATION
PISTOLA
CON VIBRACION, COMPATIBLE CON
SEGA SATURN, PSX Y NAMCO
VISITE NUESTRO HOMEPAGE ~ WWW.MGK.ES
TIENDAS
DISTRIBUIDORES
M·G·K
BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42
BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84
GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21
ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56
JAEN
PASEO DE LA ESTACIÓN, 24, PASAJE BAJO 3
LOCAL 15 ~ TEL. 970 06 91 25
LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64
LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01
MADRID
ALCALÁ DE HENARES:
C/. JUAN DE SOTO, 1 ~ TEL. 918 89 32 95
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05
SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63
SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68
VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

GameSHOP

ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFORMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS EN EL TELEFONO

9 67505226



servicio urgente a domicilio



26.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 1 MANDO + MEMORY CARD 1Mb + DISCO DEMO



4.500 CONTROL PAD DUAL SHOCK



11.990 VOLANTE RACE LEADER PARA PSX Y N64



11.490 VOLANTE STEERING WHEEL



2.750 CONTROL PAD



3.990 JOYSTICK DEVASTATOR



2.750 MEMORY CARD

22.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + DISCO DEMO

26.990

CONSOLA PLAYSTATION + DUAL SHOCK + JUEGO SKULLMONKEYS + DISCO DEMO

ALUNDRA



7.490

BATMAN Y ROBIN



8.490

COLIN McRAE



8.490

GRAN TURISMO



7.990

STREET FIGHTER COLLECTION



7.990

TEKKEN 3



7.990



CONSIGUE GRATIS ESTE FANTASTICO ACCESORIO, AL COMPRAR CUALQUIER JUEGO O CONSOLA DE ESTA PAGINA.

ADIDAS 98



7.490

ARMORED CORE



7.490

BLASTRADIUS



7.490

CARDINAL SYN



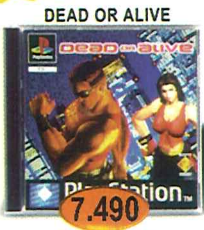
7.490

CIRCUIT BREAKERS



8.490

DEAD OR ALIVE



7.490

EVERYBOODY'S GOLF



7.490

FORSAKEN



7.490

FRANCIA 98



7.990

GHOST IN THE SHELL



7.990

KLONOA



7.490

KULA WORLD

KULA WORLD PlayStation

7.490

PET IN TV

Pet in TV PlayStation

7.490

POINT BLANK

Point Blank PlayStation

6.990 SOLO JUEGO

11.990 JUEGO Y PISTOLA

RESIDENT EVIL 2

RESIDENT EVIL 2 CAPCOM PlayStation

8.990

ROAD RASH 3D

ROAD RASH 3D PlayStation

7.990

SENTINEL RETURNS



7.490

SUPER CROSS 98

7.490

SUPER PANG COLLECTION



7.990

TOMMI MÄKINEN RALLY



7.990

TREASURES OF THE DEEP



7.490

VERSUS



8.490



GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS
CORRE A TU TIENDA GameSHOP A COMPRAR TU VIDEOJUEGO, O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELEFONO ...
967 - 507 269
BUSCA ESTOS SIMBOLOS EN NUESTRAS TIENDAS
ENVIO A DOMICILIO
CLUB DE CAMBIO
COMPRA - VENTA DE JUEGOS USADOS
24.990
CONSOLA N64 + MANDO
28.990
CONSOLA N64 + MANDO + JUEGO ISS 64
4.990 CONTROL PAD
4.990 CONTROL PAD COLORES
11.990 VOLANTE RACE LEADER PARA N64 Y PSX
3.490 RUMBLE PACK
2.990 MEMORY CARD COLORES
ROJA
AMARILLA
VERDE
AZUL
GRIS
BANJO-KAZOOIE 9.490
CRUIS'N WORLD 8.490
COPA DEL MUNDO FRANCIA '98 7.490
AERO GAUGE 12.490
AEROFIGHTERS ASSAULT 12.990
BUST A MOVE 2 9.490
DIDDY KONG RACING 8.490
DOOM 64 9.990
DUAL HEROES 13.490
EXTREME-G 9.990
FIFA '98 12.490
GOEMON 64 12.490
GT 64 11.490
ISS 64 7.990
LAMBORGHINI 9.490
LYLATWARS 7.990
MARIO KART 64 9.490
NBA COURTSIDE 8.490
NBA PRO '98 12.490
QUAKE 64 11.790
RAMPAGE WORLD TOUR 11.490
ROBOTRON 64 11.490
SNOWBOARD KIDS 8.490
STARWARS 9.990
SUPER MARIO 64 9.490
TETRISPHERE 8.490
TURQK 9.990
VIRTUAL CHESS 64 12.990
WAVE RACE 64 9.490
WETRIX 7.990
YOSHI'S STORY 8.490
GAME BOY
8.990
CONSOLA GAME BOY POCKET COLORES
LUZ Y LUPA LIGHT PLAYER 1.390
8.990 GAME BOY PRINTER
8.990 GAME BOY CAMARA
ROJA
AMARILLA
VERDE
AZUL
BUST A MOVE 2 4.990
CASTLEVANIA 5.790
DONKEY KONG LAND 3.990
DONKEY KONG LAND 2 5.490
DONKEY KONG LAND 3 5.490
DR. MARIO 2.990
DUCK TALES 4.490
LIBRO DE LA SELVA 4.490
F-1 RACE 2.990
GOEMON 5.490
INT. S. STAR SOCCER 5.490
JAMES BOND 007 5.990
KILLER INSTINCT 3.990
MARIO & YOSHI 2.990
MICKEY'S DANG. CHASE 4.490
POCKET BOMBERMAN 5.990
SOCCER 4.990
STREET FIGHTER II 5.990
TUROK 5.990
V-RALLY 5.990
WARIO LAND II 5.990
YOSHI'S COOKIE 2.990
ZELDA 3.990
ALBACETE
Pérez Galdós, 36 - Bajo
02003 - Albacete
Tlf.: 967505226
ALICANTE
Pardo Gimeno, 8
03007 - ALICANTE
Tlf.: 965227050
ALICANTE
Avda. de la Libertad, 28
ELCHE
03206 - Alicante
Tlf.: 956660553
BADAJOZ
Avda. Antonio Chacón, 4
ZAFRA
06300 - Badajoz
Tlf.: 924555222
BARCELONA
Santiago Rusiñol, 31 - Bajos
SITGES
08870 - Barcelona
Tlf.: 938942001
BARCELONA
Boulevard Diana
Escolapis, 12 - Local 1B
VILANOVA I LA GELTRU
08800 - Barcelona
Tl.: 938143899
CADIZ
Benjumeda, 18
11003 - Cádiz
Tlf.: 956220400
GIRONA
Rutlla, 43
17007 - Girona
Tlf.: 972410934
HUELVA
Villanueva de los Castillejos, 1
21700 - Huelva
Tlf.: 959229680
LLEIDA
Unio, 16
25002 - Lleida
Tlf.: 973264077
MALAGA
Trapiche, Local 5
MARBELLA
29600 - Málaga
Tlf.: 952822501
MURCIA
Avda. Juan Carlos I, 41
Residencial San Mateo
LORCA
30600 - Murcia
Tlf.: 968407146
SEVILLA
Plza. Bib - Rambla, 1
"Parque Alcosa"
41019 - Sevilla
Tlf.: 954673006
VALENCIA
Gran Via Marqués de Turia, 64
46005 - Valencia
Tlf.: 963334390
VIZCAYA
General Eraso, 8
48014 - Deusto - BILBAO

GANADORES concurso DIVERTIENDA

Estos han sido los tres ganadores de una Consola PlayStation + el Juego que hayan elegido

Carmelo Copete Torres	Sevilla
Raúl Cámara Alonso	Guadalajara
Santiago Labrado Sánchez	Avila

GANADORES concurso GHOST IN THE SHELL

Estos han sido los veinte ganadores de un juego "Ghost in the Shell" + Película

Luis Ramos García	Madrid	David García Martín	Madrid
Javier Añel Cabanelas	Orense	José Javier Jiménez Garrido	Baleares
Rubén Güemes Barriuso	Burgos	DAniel Cobas NAvarro	Barcelona
F. Sevillano Fernández	Madrid	Jorge Otero Sandoval	Tarragona
José A. Fernández López	Vizcaya	Hibai Urkiza Merino	Vizcaya
Pedro Luis Cruz Asensio	Badajoz	Antonio Luis Domínguez Ruiz	Cádiz
C. Benages Palanques	Castellón	Mauri Rotinen Díaz	Navarra
Antonio Camacho Romero	C. Real	David Gascón Gracia	Zaragoza
A. Alonso de Caso y Vera	Barcelona	Pedro A. Fernández Fernández	Murcia
Miguel Angel López Ortiz	Madrid	Julio Iglesias Gómez	Avila

GANADORES concurso MAD CATZ

Estos son los quince ganadores de un "VOLANTE MAD CATZ" para PlayStation.

Jorge García Chavarri	Barcelona
Enrique del Rosal Moreno	Zaragoza
M. Belén Medina Ballabriga	Castellón
Javier Aguado Bernal	Madrid
Rafael de la Torre Ramos	Jaén
Albert Asmarats Gómez	Barcelona
Esteban Nocedal Ausejo	Vizcaya
Sheila Aguado Retuerto	Palencia
Alejandro Prieto Sánchez	Albacete
Cipriano José Martínez Viuda	Alicante
SAntiago Pérez Rubio	Alicante
Víctor Bejarano Sánchez	Sevilla
Simón Runza Blanco	Asturias
Jesús González Báez	Málaga
Rubén González Sánchez	Madrid

Este mes ponemos el mundo en tus manos

Gratis al suscribirte un año a Hobby Consolas

Competition PRO





Los pads de Fun Soft, Nintendo 64 y Competition Pro te permiten realizar cualquier función de una forma sencilla e incorporan las funciones más avanzadas.

¿Tienes ya tu Pad? Aprovéchate de las ofertas de suscripción con descuento

(Mira las dos Ofertas Descuento abajo)





- NINTENDO 64: 4 Botones de disparo, supercontrolador de 8 direcciones y joystick analógico.
- SATURN: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve también para Audio CDs.
- PLAYSTATION: Autodisparo, Disparo Turbo, 6 botones de disparo, Super Controlador de 8 direcciones, Pausa. Sirve tanto para juegos y para Audio CDs.

AHORA AL SUSCRIBIRTE A HOBBY CONSOLAS POR UN AÑO:

- Te regalamos uno de estos estupendos control pads que en las tiendas cuestan 3.500 pts. y en el caso de N64 cuesta 5.500 pts.
- Recibirás cómodamente en casa los próximos 12 números de Hobby Consolas.
- Te aseguras que aunque el ejemplar se agote, o suba de precio (extras con vídeo) tú tienes tu revista reservada y al precio de siempre.

Aprovéchate de esta oferta. Envíanos tu solicitud de suscripción o renovación por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h o de 16h a 18,30h a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Si te es más cómodo, también puedes enviarnos el cupón por fax al número (91) 654 58 72.

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO

OFERTAS DESCUENTO

20 % descuento (5.400 Pts.- 1.080Pts. = 4.320 Pts.)
Paga 12 (5.400 Pts.) y recibe 15 + las tapas

OFERTA MANDOS

12 números + mandoN64 = 6.000 Pts.
12 números + otro mando= 5.400 Pts.